27
ANNO 4
NUMERO 27
FEBBRAIO 1994
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

COMMODORE MANIA

164 PAGINE DI MANIA

IN ARRIVO
BUBBA 'N' STIX
IL PLATFORM INTELLIGENTE

IL JACKPOT DA LAS VEGAS

SEMPRE PIU' FUORI CON TOEJAM & EARL 2

ANCORA PICCHIADURO

NBA JAM
IL MIGLIOR BASKET SU CONSOLE

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

SONY IMAGESOFT

SEGA GAME GEAR
SEGA Master System II
GAME BOY
SUPER NINTENDO

AL CONFRONTO GLI ALTRI SONO GIOCHI DA DILETTANTI

Sensible continua ad essere la migliore simulazione di calcio che tu possa contrastare.

Vuoi un libero? **Ecco fatto.**
Vuoi due ali? **Ecco fatto.** Per due volte.
Vuoi dei difensori? **Ecco fatto.** vecchia car...
Vuoi i Rossoneri contro l'AC?* **Ecco fatto.**
Vuoi il Bar Sport contro I 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano, ma... **ecco fatto.**

Puoi far giocare fino a 64 persone ed hai 100 vere squadre tra cui scegliere.
Oppure potrai personalizzare le tue squadre nella tua competizione personalizzata*.

Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alla Baggioslan.

Puoi segnare dei goal spettacolari nell'assolato San Siro
o fare una scivolata d'attacco sotto l'acqua di Venezia.

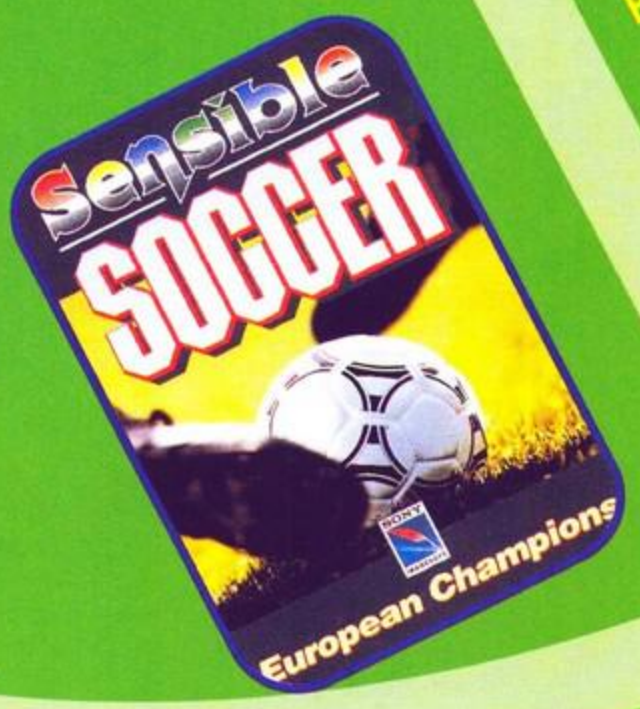
Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure
dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.

Puoi fare quello che ti pare, ma non lasciarti scappare

SENSIBLE SOCCER

NON HA UN SOSTITUTO.

*Solo per Mega Drive.



Sensible Software
SOFTWARE

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992. Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992, 1993 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Renegade Software. All rights reserved. Master System™, Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA
per tutta Italia : tel.02/ 874580- 874593

CONSOLE

PERGIOCO

negozio
MILANO
Via San Prospero 1
MM1 Cordusio

negozio
ROMA
Via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano

PERGIOCO ®

I nostri prezzi sono sempre comprensivi di IVA.

GAMEBOY GAMEGEAR LYNX NEOGEO

anche sui nuovi arrivi applicate il 20% di sconto

SUPERNINTENDO OFFERTA SCONTO su tutti i giochi detrai il 20% dal prezzo indicato

MEGA DRIVE OFFERTA SCONTO 20% su tutti i giochi

SUPERNINTENDOSUPERNINTENDO

GIOCHI IN ARRIVO

DIG & SPIKE VOLLEYBALL *USA*	159.900
IL TAGLIAERBE	159.900
SENSIBLE SOCCER	164.900
WINTER OLYMPICS	159.900

SUPERNINTENDOSUPERNINTENDOSUPERNINTENDO

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL *USA	SPORT FOOTBALL AMERICA	179.900
NIGEL MANSELL	AUTO F1	152.900
SUPER SLAP SHOT *USA*	SPORT HOCKEY SU GHIACCIO	129.900
YOSHI'S COOKIE *USA*	PUZZLE GAME	112.900
AERO THE ACROBAT *USA*	ARCADE PLATFORM	134.900
AEROBIZ *USA*	SIMULAZ. COMPAGNIA AEREA	175.900
ALADDIN	ARCADE DISNEY	189.900
ART OF FIGHTING *USA*	BEAT'EM UP	179.900
ASTERIX	ARCADE PLATFORM	142.900
BATTLETOADS DBL DRAGON	ARCADE BEAT'EM UP	163.900
BEST OF THE BEST KARATE'	SPORT KARATE'	152.900
BLAZEON *USA*	SHOOT'EM UP	123.900
BUBSY	ARCADE PLATFORM	152.900
CAPTAIN AMERICA Avengers *USA*	ARCADE CAPITAN AMERICA	139.900
CHUCK ROCK *USA*	PLATFORM CAVERNICOLI	139.900
CLAYFIGHTER *USA*	BEAT'EM UP GROTTESCO	166.900
CONTRA III Aliens Wars *USA*	SHOOT'EM UP	159.900
COOL SPOT	ARCADE PLATFORM	166.900
DRACULA	ARCADE PLATFORM	142.900
DRAGON'S LAIR	ADVENTURE FANTASY CARTOON	144.900
EARTH DEFENSE FORCE	ARCADE SHOOT'EM UP	159.900
FATAL FURY *USA*	ARCADE COMBATTIMENTO	143.900
FLASHBACK	ADVENTURE FANTASCIENZA	164.900
GODS *USA*	ARCADE ADVENTURE	143.900
GOOF TROOP	ARCADE DISNEY	169.900
HARLEY'S HOMONGOUS *USA*	ARCADE ADVENTURE	138.900
HOME ALONE 2 *USA*	ARCADE ADVENTURE	154.900
JOE & MAC	PLATFORM CAVERNICOLI	159.900
JURASSIC PARK	SHOOT'EM UP DINOSAURI	179.900
KENDO RAGE *USA*	BEAT'EM UP RAGAZZE	142.900
KICK OFF	SPORT CALCIO	186.900
KING ARTHUR'S WORLD *USA*	BELLICO MEDIOEVALE	151.900
LEMMINGS	PLATFORM PUZZLE	179.900
LETHAL WEAPON *USA*	ARCADE PLATFORM	146.900
MARIO PAINT, MOUSE & PAD *USA*	MOUSE,PAD,UTILITY PITTURA	129.900
MECHWARRIOR	ARCADE BATTLETECH	196.900
MORTAL KOMBAT	BATTI TUTTI I CAMPIONI	169.900
NBA ALL STAR CHALLENGE *USA*	SPORT PALLACANESTRO	141.900
NCAA BASKETBALL *USA*	SPORT PALLACANESTRO	119.900
NHLPA HOCKEY '93 *USA*	SPORT HOCKEY SU GHIACCIO	129.900
OPERATION LOGIC BOMB *USA*	ARCADE ADVENTURE	141.900
OUT OF THIS WORLD *USA*	ARCADE ADVENTURE	126.900
OUTER WORLD *GIAP*	RPG GRAFICO	169.900
PACIFIC THEATER *USA*	SECONDA GUERRA MONDIALE	161.900
PLOK *USA*	ARCADE PLATFORM	141.900
PRINCE OF PERSIA *PAL*	PLATFORM COMBATTIMENTO	179.900
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT *USA*	ARCADE HORROR	136.900
PUSH-OVER *USA*	ARCADE PLATFORM	123.900
RAMPART *USA*	SIMUL. BELLICO MEDIOEVALE	129.900

SUPERNINTENDOSUPERNINTENDOSUPERNINTENDO

RANMA 1/2	ARCADE ADVENTURE	192.900
REDLINE F-1 RACER *USA*	SPORT AUTO	131.900
ROAD RIOT 4WD *USA*	CORSA AUTO CON MISSILI	154.900
ROAD RUNNER	VILCOYOTE E BIP-BIP	159.900
ROAD RUNNER *USA*	VILCOYOTE E BIP-BIP	129.900
ROBOCOP 3	BEAT'EM UP	159.900
ROBOCOP VS TERMINATOR *USA*	BEAT'EM UP	169.900
ROCK & ROLL RACING *USA*	ARCADE AUTO	149.900
ROCKY RODENT *USA*	ARCADE PLATFORM	132.900
SPIDER-MAN X-MEN	ARCADE UOMO RAGNO X-MEN	169.900
STREET COMBAT *USA*	BEAT'EM UP	118.900
STREET FIGHTER II	BEAT'EM UP	189.900
STREET FIGHTER II *USA*	ARCADE BEAT'EM UP	189.900
STREET FIGHTER II TURBO	ARCADE BEAT'EM UP	169.900
SUPER BOMBERMAN MULTITAP *USA*	PUZZLE GAME + ACC.4 GIOC.	169.900
SUPER CASTLEVANIA IV	PLATFORM HORROR	159.900
SUPER CONFLICT *USA*	STRATEGIA GUERRA	145.900
SUPER DOUBLE DRAGON	BEAT'EM UP	172.900
SUPER JAMES POND *USA*	ARCADE PLATFORM	123.900
SUPER MARIO ALL STARS	4 GIOCHI DI SUPER MARIO	149.900
SUPER MARIO KART	ARCADE SPORT GO KART	133.900
SUPER MARIO WORLD *USA*	PLATFORM GAME	129.900
SUPER OFF ROAD *USA*	ARCADE AUTO	132.900
SUPER PROBOTECTOR	ARCADE COMBATTIMENTO	159.900
SUPER R-TYPE	SHOOT'EM UP	133.900
SUPER SOCCER	SPORT CALCIO	133.900
SUPER STAR WARS	ARCADE ADVENTURE	132.900
SUPER STAR WARS EMPIRE *USA*	ARCADE ADVENTURE	163.900
SUPER STRIKE GUNNER	SHOOT'EM UP	172.900
SUPER SWIV	SHOOT'EM UP	159.900
SUPER TENNIS	SPORT TENNIS	133.900
SUPER WIDGET *USA*	ARCADE PLATFORM	132.900
SUPER WRESTLEMANIA	SPORT WRESTLING	179.900
TAZ-MANIA *USA*	ARCADE LUPO TASMANIA	132.900
TERMINATOR 2 Judgement Day	BEAT'EM UP	187.900
THE ADDAMS FAMILY	PLATFORM HORROR	159.900
THE BLUES BROTHERS *USA*	ARCADE PLATFORM	136.900
THOMAS TANK ENGINE *USA*	ARCADE PUZZLE	134.900
TINY TOON *USA*	PLATFORM CONIGLIETTI	132.900
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS *USA*	BEAT'EM UP	169.900
TOM & JERRY *USA*	ARCADE CLASSICO	139.900
TONY MEOLA SOCCER *USA*	SPORT CALCIO	149.900
TURTLES IN TIME	BEAT'EM UP	142.900
UTOPIA *USA*	STRATEGICO GLOBALE	137.900
WAYNE'S WORLD *USA*	ARCADE ADVENTURE MUSICALE	134.900
WING COMM.Secret Mission *USA*	ARCADE STRATEGICO	132.900
WING COMMANDER *USA*	ARCADE STRATEGICO	169.900
WOLFCHILD *USA*	PLATFORM HORROR	118.900
WORLD LEAGUE BASKETBALL	SPORT PALLACANESTRO	133.900
ZELDA Link to the Past	ARCADE ADVENTURE	122.900

SUPERNINTENDOSUPERNINTENDOSUPERNINTENDO

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 8
MADE IN JAPAN 26
AMERICANICAMENTE 31
NINTENDO NEWS 33
SEGA CITY 35
RECENSIONI 37
PREVIEW 132
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 142
ROGUE'N'ROLE 145
CONSOLIAMOCI 147
CONTROL YOUR CONSOLE 150
BOVAS' HARD CAFE' 154

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi • Redazione: Xenia -

CHI HA PAURA DELL'144 CATTIVO?

Eci risiamo. In Italia c'è sempre lo stesso problema: si fa di tutta l'erba un fascio. A torto.Ovviamente questa è la volta dei servizi 144 che, portati alla ribalta da Beppe Grillo, sono stati oggetto di grandi polemiche spesso scoordinate e completamente fuori luogo. Chiariamoci le idee allora, visto che da quando abbiamo inserito anche noi il servizio 144 abbiamo ricevuto non poche lettere e telefonate che ci accusavano di sciacallaggine e simili, oltre naturalmente a molte telefonate di complimenti: grazie.
Allora; il numero 144 è legato a dei servizi offerti non dalla SIP ma da terzi (come noi per esempio) e per accedere a tali servizi gli utenti che chiamano pagano una certa cifra. Resti ben inteso che questa cifra va in parte alla Sip e in parte al "Fornitore d'Informazione" che, in questo caso siamo noi. Bene, premesso questo, tengo a precisare che ogni servizio 144 ha un costo DIFFERENTE che viene stabilito dalle due cifre che seguono il numero 144: così, per esempio, i numeri 144 11 appartengono alla fascia di prezzo più alta, e precisamente a quella che costa 2540 lire al minuto più IVA (confrontate la tabella pubblicata a pagina 8 dell'avantielenco della SIP). Ecco, i nostri servizi appartengono alla fascia numero 2, quella che costa 635 lire al minuto più IVA (infatti il numero inizia con 144 22), non vi permettono di stare al telefono per più di 20 minuti e vi garantiscono un servizio di Redazione 24 ore su 24, 7 giorni su 7. La garanzia di un servizio simile (che per ora è ancora in allestimento, ma che a marzo sarà interamente funzionante) ha per noi un costo elevato e per questo abbiamo optato per spostare i servizi di Redazione sulle linee 144.
Da noi non ci sono chiamate erotiche, né tantomeno adescamenti vari, ma solo vari servizi che vi permetteranno di essere informati in anteprima delle novità, scambiarvi opinioni e cartucce di videogiochi e parlare con la Redazione: tutto qui. Niente trucchi, nessun inganno, solo la disponibilità da parte nostra a offrirvi una rivista sempre più completa e aggiornata.
Grazie per la vostra disponibilità e fedeltà: alla prossima!

Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

3 D O

51	DRAGON'S LAIR
81	MAD DOG McCREE

G A M E B O Y

38	BATMAN THE ANIMATED SERIES
89	MYSTIC QUEST
116	TINY TOON ADVENTURES 2

G A M E G E A R

107	STRIDER RETURNS

M E G A C D

136	GROUND ZERO TEXAS - PREVIEW

M E G A D R I V E

132	BUBBA 'N' STIX - PREVIEW
49	DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE
76	JAMES POND 3 - OPERATION STARFISH
90	NBA JAM
96	SOLDIERS OF FORTUNE
101	SONIC SPINBALL
126	TOEJAM & EARL - PANIC ON FUNKOTRON
131	VIRTUAL PINBALL

N E O G E O

54	FATAL FURY SPECIAL

N E S

66	THE FLINTSTONES SORPRESA AL PICCO DEL DINOSAURO
95	PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
112	TALESPIN

S U P E R N I N T E N D O

42	BATTLE MASTER
47	BIOMETAL
60	FIRST SAMURAI
70	GANBARE GOEMON 2
105	HOKUTO NO KEN 7
84	MR. NUTZ
90	NBA JAM
74	PLOK
96	SOLDIERS OF FORTUNE
109	SUPER NOVA
120	TMNT - TOURNAMENT FIGHTERS

Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

Entra nel Magico Mondo

YOUNG MERLIN™

Virgin

" LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".

16 megabit di magica avventura!

del Giovane Merlino ...

Avventura, Magia,
Boschi Incantati ...

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENTSYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

YOUNG MERLIN IS A TRADEMARK OF WESTWOOD STUDIOS, INC. © 1993 WESTWOOD STUDIOS INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

YOUNG MERLIN™

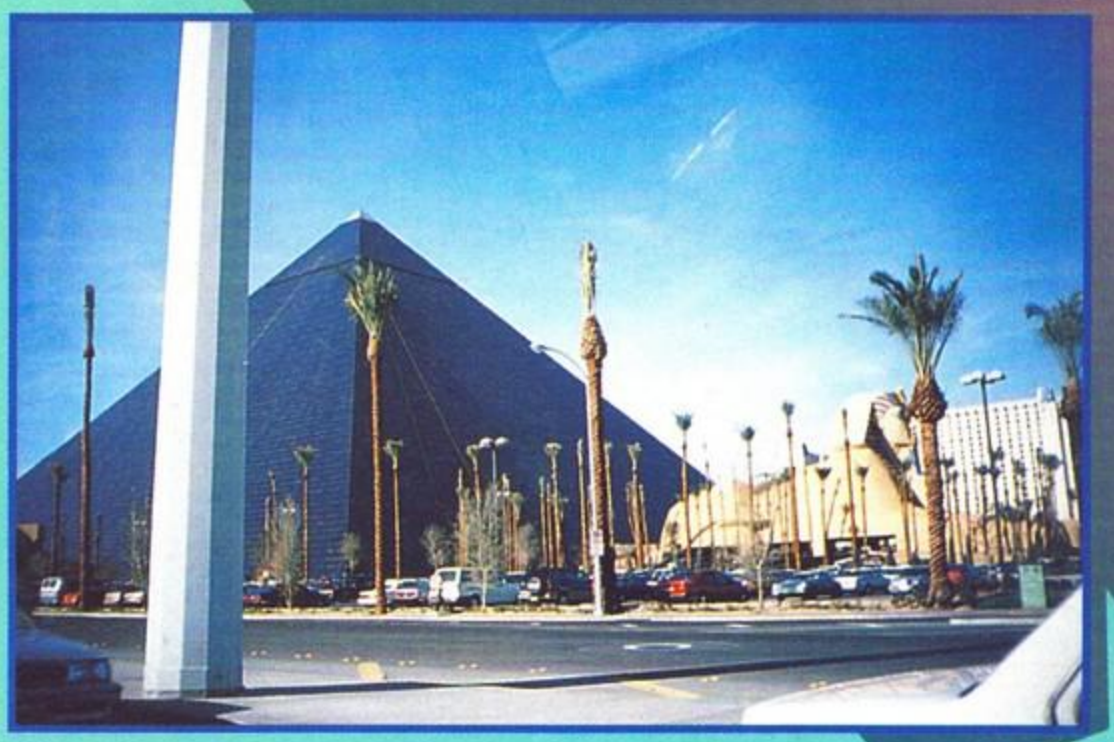
LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX: 0332/870890

LAS VEGAS

Di ritorno da Las Vegas, ecco cosa vi riserva di affascinante il futuro...



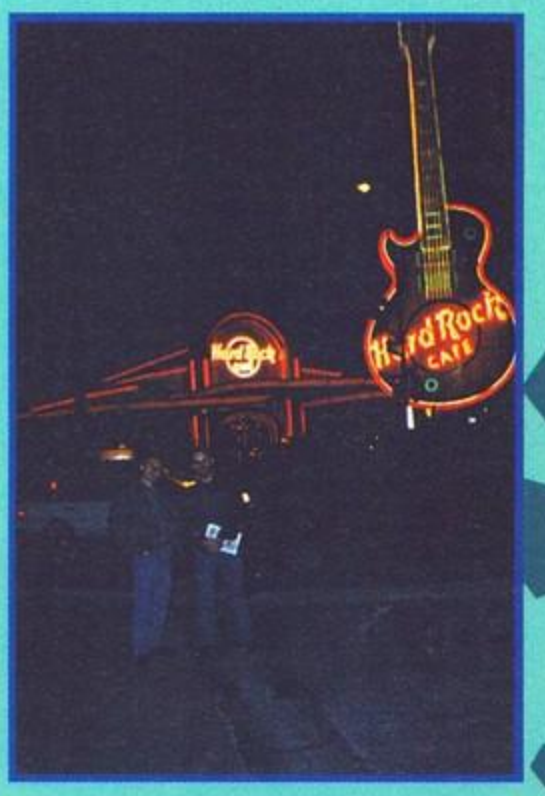
Un'adeguata sede per Max e il sottoscritto...

Anche quest'anno Max e io, reduci dall'esperienza del CES, ci ritroviamo a dividere una redazione iperaffollata, disperatamente tentando di mettere assieme tutte le notizie raccolte negli States. Lo spazio è veramente tiranno in questo numero di ConsoleMania, così beccatevi solo un paio di foto tratte dal nostro tour, senza l'annessa storiella di come sono andate le cose, e godetevi invece il lavoro di VF, con cui ho selezionato il materiale e che poi ho legato a una sedia davanti a un Macintosh per farvi avere tutto in tempo. Buon divertimento.

Alex

Alan Welsman (stanchissimo) e Mark Blewitt allo stand Sony...

Una posa rilassata durante il lavoro (assieme a Richard della Core)

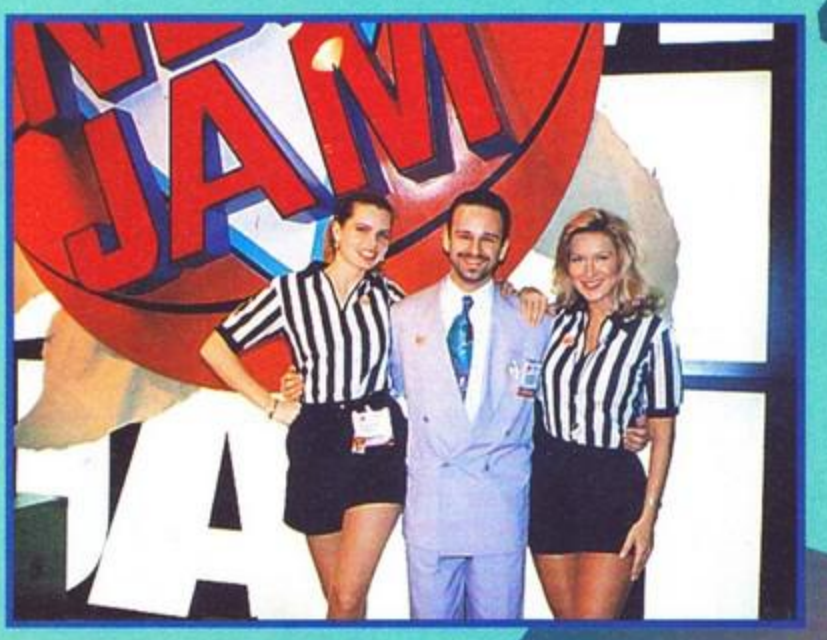


Non poteva mancare la capatina all'Hard Rock Café

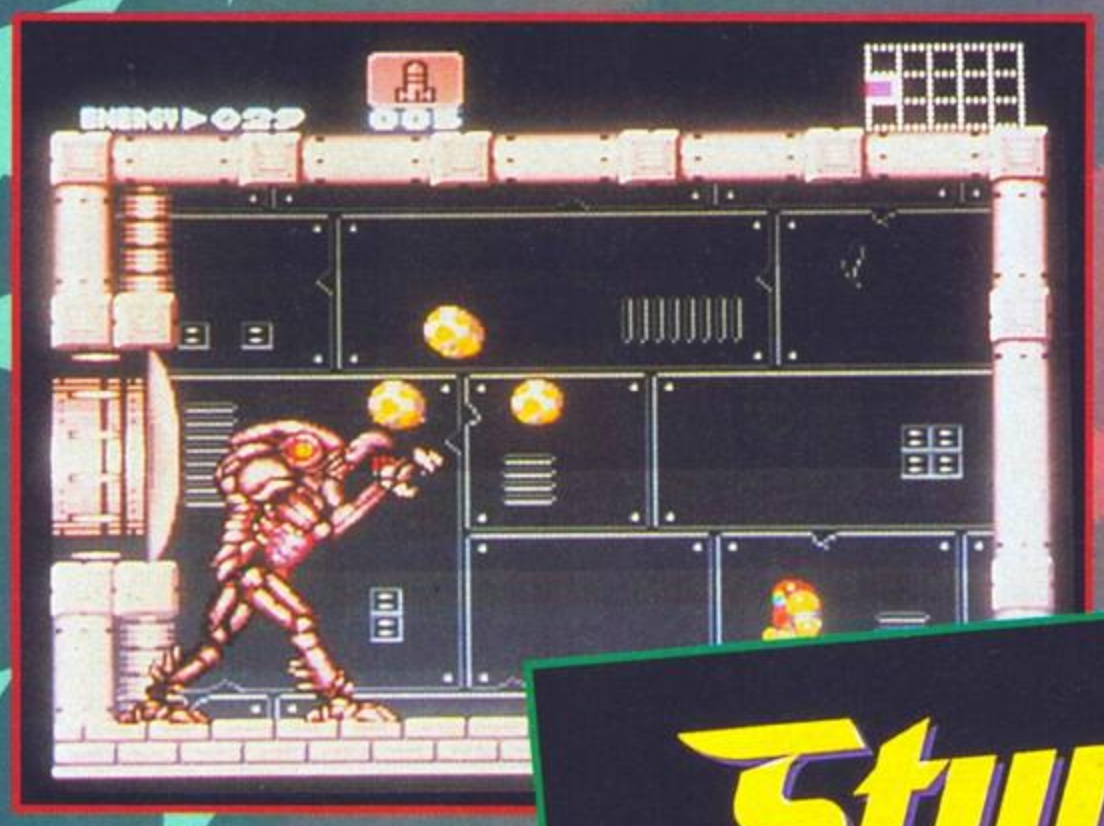
Chissà perché a me piacciono di più i cattivi, nelle serie televisive

M sarò lasciato contagiare da MA con la Street Fighter Mania?

E come facevo poi a parlare male di NBA Jam?



Nintendo®



Il gioco che ha le maggiori ambizioni tra quelli annunciati dalla Nintendo per il suo SNES è probabilmente KEN GRIFFEY JR. PRESENTS: MAJOR LEAGUE BASEBALL. Sul gioco non c'è proprio nulla da dire visto che ha già spiegato tutto il titolo: un baseball (molto popolare negli States) con il solito personaggio (molto popolare negli States). Può contare sulle 28 squadre del campionato e su ben 700 giocatori diversi. Per ora non se ne sa altro, torneremo a parlarne se si dimostrerà all'altezza. Annunciato per aprile.

SUPER METROID è un'altra vecchia gloria NES resuscitata anche per SNES dopo Megaman, anche lui un platform con il ritorno di Samus Aran. Dovrebbe uscire anche lui ad aprile.

STUNT RACE FX è l'ennesimo annuncio di gioco di corse che utilizzerà il nuovissimo chipset Super FX 2 (date un'occhiata all'apposito box qua intorno), questa volta di ambientazione molto più varia e fantasiosa, con la possibilità di scegliere quattro diverse macchine dalle varie caratteristiche, una ventina di piste, uno o due giocatori, e un non meglio specificato Stunt Mode per fare ancora più casino in pista. Marzo.

KIRBY'S TEE SHOT continua invece la serie del tondissimo e tenerosissimo Kirby. Il primo gioco era un platform, il secondo una specie di flipper mentre questo terzo è un golf decisamente rivisitato, con un sacco di ostacoli, nemici da colpire e il tondo Kirby da mandare in buca.

SOUND FANTASY è invece una specie di gioco educazionale, un po' sulla linea di Mario Paint ma con i suoni al posto delle immagini. No, non si tratta certo di un organo elettronico, ma comprende una serie di sottogiochini con personaggi da muovere per lo schermo creando musichette che (si spera) non renano isterico il gatto di casa.

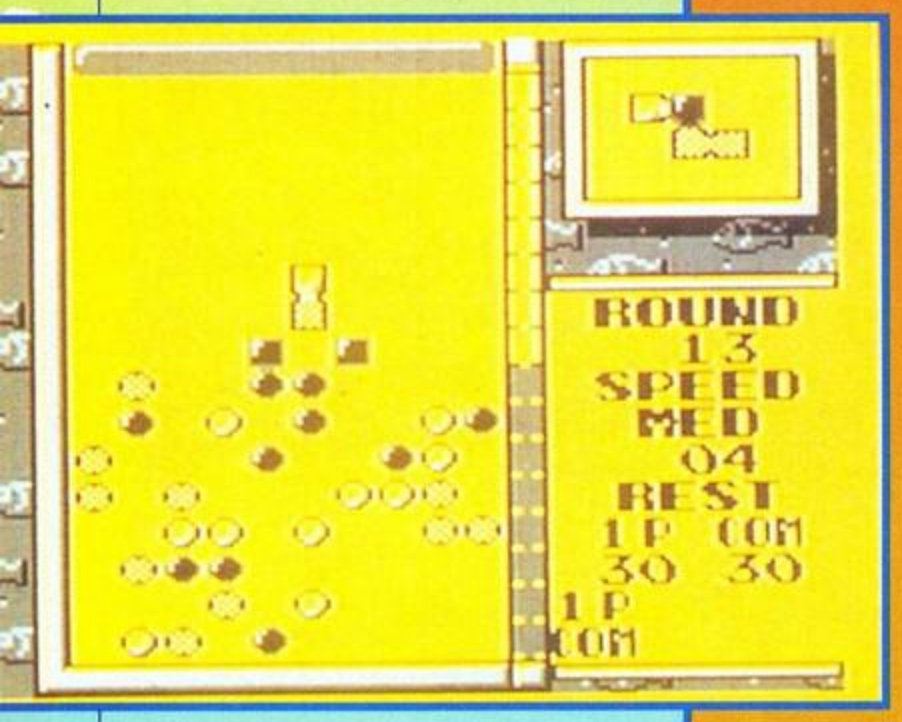
Su Gameboy è invece in arrivo artiglieria pesante: nientemeno che i seguiti dei giochi

ANTEPRIMANIA

Nintendo

che più hanno venduto per Gameboy. Per Tetris, non era difficile, visto che era allegato alla confezione, ma a quanto pare TETRIS 2 nelle prime due settimane di vendita negli States è balzato in vetta alle classifiche. Il concetto è fondamentalmente, ma il gioco si svolge adesso sia in verticale che in orizzontale e con blocchi di colore diverso (vabbè, toni di grigio diversi) che devono coincidere per particolari bonus.

E' in arrivo anche WARIOLAND: SUPER MARIO LAND 3, a cui avevamo già accennato tempo addietro. Il platform ha lo stesso stile, cambia questa volta il protagonista che, con mia grande soddisfazione, è l'arcinemico di Mario, Wario.



Beati gli ultimi perché saranno i primi, e DONKEY KONG '94 primo lo è stato veramente, visto che ha segnato il debutto di Mario una decina di anni fa. Il gioco segna anche il ritorno di "Don", il gorillone nemico di Mario che credevamo sconfitto per sempre (in realtà se la spassava alle Canarie con la principessa rapita mentre Mario si faceva un mazzo tanto contro tartarughe, funghetti, etc.). Tra i tocchi simpatici del gioco c'è lo schermo iniziale, la stessa impalcatura con i barili rotolanti del primo episodio, la caccia al grilla (e alla solita ragazza rapita che, ho finalmente scoperto, si chiama Pauline) attraverso la città.

NINTENDO: NONSOLOSOFT

Novità eclatanti o rivoluzionarie non se ne sono viste molte al CES di quest'anno, e il colosso Nintendo, tra 3DO, Jaguar, Saturn etc. è quello che più di altri è rimasto agganciato a un tipo di videogioco più classico, rappresentato dalla tradizionale cartuccia a cui, hanno ripetuto, rimangono per ora legati, senza annunciare nuovi sistemi e lasciando da parte il discorso CD.

Questo non è del tutto vero, comunque, per tutto il periodo del CES correva infatti la voce di un acquisto da parte della Nintendo del Jaguar Atari, voci alla fine non confermate.

Qualcosa di concreto si è visto invece riguardo al PROJECT REALITY.

PROJECT REALITY

Ricordate, vi avevamo già accennato, si tratta del progetto (idea, sogno, provocazione?) della loro console del futuro, un vero mostro dalle capacità grafiche impensabili, grazie all'apporto tecnologico della Silicon Graphics, leader nel campo delle animazioni su computer (quelle, per capirci, utilizzate in Terminator 2). Il mostriciattolo avrebbe grafica ad altissima risoluzione, ben oltre a quella delle attuali console e perfino dei televisori domestici, colori True Colors, indistinguibili da un'immagine reale, e animazioni 3D praticamente perfette, solo che sarebbero in tempo reale e interattive. Il cuore della macchina dovrebbe essere un microprocessore una versione del Multimedia Engine della MIPS (sussidiaria della Silicon Graphics che si occupa della parte hardware, dei microprocessori RISC): si tratta di un insieme di chip comprendenti un microprocessore RISC a 64 bit e un coprocessore grafico che si occupi delle meraviglie su schermo a cui prima abbiamo accennato. Se venisse realizzato sarebbe qualcosa di completamente diverso da un'attuale console, e la Nintendo sembra intenzionata a presentare il Project Reality come coin op entro la fine di quest'anno, per poi produrne una versione casalinga entro la fine del '95.

Per ora tutto quello che si è visto allo Show erano un paio di superelaboratori della Silicon Graphics, ma ridurre uno di quei mostroni a una versione casalinga per il '95 a un prezzo di 250 dollari (circa 400.000 lire, al momento) fa pensare a uno scherzo. Ehi, adesso che me lo fate notare, il presidente della Silicon Graphics si chiama McCracken, uhm... la cosa mi ricorda un pesce d'aprile di parecchio tempo addietro...

SUPER FX 2

Decisamente meno ambizioso ma molto più concreto è invece il SUPER FX 2, la seconda versione del famoso chip per la gestione dei poligoni per il

Super NES, utilizzato in giochi come Star Wing (Fox). Il chip verrà utilizzato per la prima volta in STUNT RACE FX (ebbene sì, un altro gioco di corse, anche se non ci sono più notizie di Fx Trax) e, grazie alle solite tecnologie RISC, è veloce quasi il doppio del vecchi FX. Questo permetterà la creazione di oggetti più complessi, ma l'FX 2 potrà anche gestire il Texture Mapping (processo per cui un poligono viene avvolto da un'immagine: se prendete semplicemente un poligono avrà sempre un'aria "artificiale", ma se ci avvolgete attorno l'immagine di un muro con tanto di mattoncini sembrerà effettivamente un muro) con scenari molto più realistici. La Nintendo conta di recuperare parte delle spese per il nuovo chip con delle cartucce più "leggere", con meno memoria. Nei giochi con poligoni l'immagine grafica viene infatti calcolata e creata sul momento, non è memorizzata; questo consentirà quindi un risparmio di memoria (e quindi di chip RAM) che dovrebbero in parte compensare la presenza del chip FX 2, non è ancora stato annunciato la cifra su cui si aggirerà la nuova cartuccia.

GATEWAY SYSTEM: ESCONO DALLE MALEDETTE POLTRONE

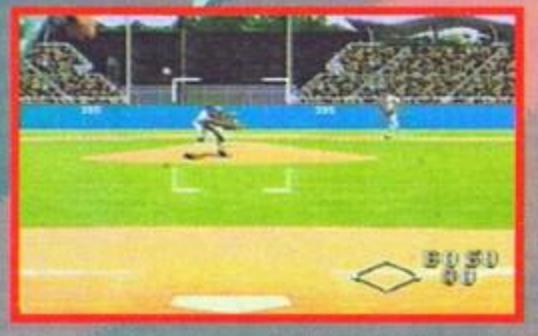
Non è una novità, risale a diverso tempo fa, ma si sta estendendo. La Nintendo ha firmato contratti con diverse altre linee aeree, navali e catene di hotel per la fornitura di "sistemi di intrattenimento". Questo significa che se viaggerete prossimamente con la Virgin Atlantic, la Northwest, la China West (un totale di 50 aerei entro il 1994), soggiornerete in uno Sheraton, etc. rischierete di trovarvi incastonato nel sedile di fronte un monitor, oltre a vedere film, ascoltare CD, telefonare o ricevere informazioni sul vostro bagaglio, potrete giocare all'ultimo Super Mario su SNES: il Gateway System non è infatti altro che un Super NES modificato, con un diverso controller e un sistema di pagamento del servizio a scheda. Perché volete venire a fare i redattori in una rivista di videogiochi, andate a fare gli uomini d'affari che guadagnate anche un sacco di più...

AEROBICA ANCHE SU SNES

E' definitivo, gli americani, alla ricerca della perfetta sanità fisica, hanno completamente perduto la loro sanità mentale. Le specifiche esatte del Life Fitness Extertainment (Exercise-Entertainment, bah) System non sono note ma si dovrebbe trattare di un sistema simile a quello annunciato per Megadrive (vedi Americanicamente per maggiori informazioni) che combini un esercizio fisico tipo aerobica con un videogioco in maniera interattiva, con il gioco che risponde in un imprecisato modo ai vostri esercizi. La fine dei Nerds.

SEGA™

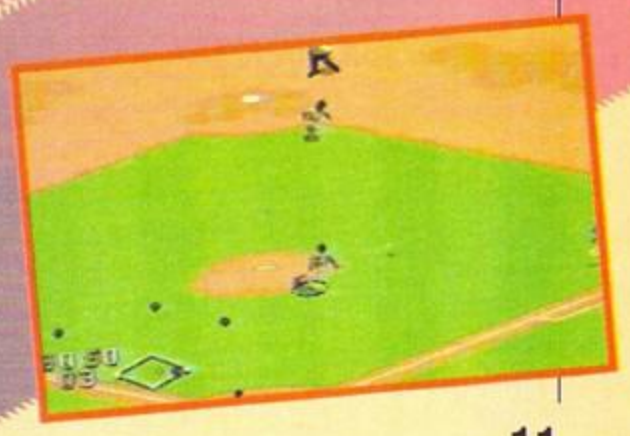
Lo so che vi aspettavate tutti quanti novità riguardo alla nuova console Saturn, ma a quanto pare non si è visto molto allo show visto che tra il pacchi riportati da Alex non c'era neanche una miserrima foto. Molto meglio sul fronte dei giochi: Sonic 3 e Virtua Racing si sono fagocitati quasi tutto lo spazio a mia disposizione ma le cose interessanti in casa Sega sono molte altre. C'è anzitutto WORLD SERIES BASEBALL, che ha bloccato sul nascere la mia allergia ai giochi sportivi con una visuale da parte del battitore,



enormi giocatori e delle animazioni fluidissime; da vedere è spettacolare, da giocare speriamo, mi riprometto di parlarne non appena avrò un po' più di spazio, e ce ne sarà il tempo visto che è previsto per aprile su Megadrive.
Altro titolo molto promettente è SUB TERRANIA, uno shoot 'em up a 360 gradi ambientato sottoterra, non del tutto originale visto che ricorda il vecchissimo Zarathrusta ma decisamente potenziato con un sacco di cattiveria in più, valgono le stesse considerazioni fatte sopra.

C'è poi STAR TREK: THE NEXT GENERATION, basato sulla seconda serie di telefilm di Star Trek (in America c'è infatti anche la terza serie, Deep Space Nine). E' diviso in diverse sezioni, potete infatti controllare le varie parti del ponte di comando, comunicazioni, pilotaggio, sezione scientifica, e ingaggiare combattimenti a colpi di laser e torpedo. Come nello Star Trek uscito per PC si passa a una sezione adventure in cui controllate i vari personaggi della serie e dovete risolvere vari tipi di enigmi. Di

certo non sarà il gioco più bello del gruppo, ma dovrebbe attrarre non poco i patiti della serie a partire da marzo.



SEGA™

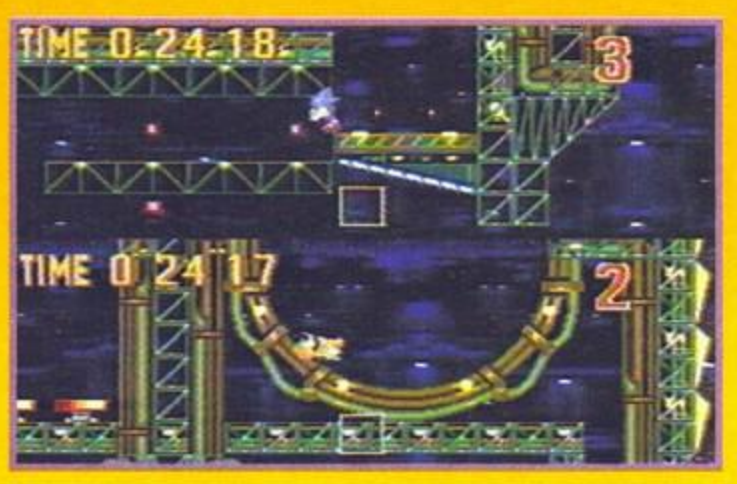
SONIC 3

Ehi, è arrivato di soppiatto, quasi senza che me ne accorgessi, il terzo gioco del simbolo vivente (si fa per dire) di casa Sega. Forse sarà perché Sonic non mi ha mai particolarmente esaltato, forse perché, per questo terzo episodio le cose cambiate sono forse non sono poi moltissime. Lo spirito del gioco è rimasto immutato: ci sono sempre i due protagonisti Sonic e Tails (sono stati comunque introdotti alcuni nuovi personaggi come Knuckles (cattivo) e tutta una serie di nuovi malfattori è stata creata per l'occasione dal Dr. Robotnik) e sono state conservate le stesse modalità per uno o due giocatori. A questo proposito l'impressione è che la modalità in split screen per due giocatori in contemporanea sia stata decisamente migliorata rispetto alla deludente sezione del precedente episodio: lo schermo non dà l'impressione di essere schiacciato, anche se i due personaggi sono un po' troppo piccolini, e soprattutto non ballonzola.

A seconda che si giochi da soli o in due si differenziano anche i livelli. Nella modalità a un giocatore Sonic (sempre con Tails al seguito, comunque) si passa attraverso deserti ghiacciati, labirinti di marmo di antiche città, catapultate in zone antigravitazionali, sott'acqua e altro ancora. In due si attraversa un labirinto di muri respingenti evitando pericolose sabbie mobili, una miniera abbandonata in cui dovrete roteare a tutta forza con lo Spin Dash Attack per uscirne vivi e altri tre livelli differenti. Per la modalità a due giocatori c'è anche una modalità a tempo, uno contro l'altro, con cinque nuovi livelli e la possibilità di scegliere tra Sonic, Tails e il nuovo arrivato Knuckles.

Il gioco promette di essere altrettanto veloce dei precedenti episodi, ma con livelli ben più grossi, è stata introdotta anche la possibilità di salvare la partita in corso e ci sono anche nuove mosse, nuovi power-up,

un sacco di stage speciali nascosti in ogni livello e una nuova sezione bonus 3D (abbastanza insulsa tutto sommato, si tratta di raccogliere un sacco di palle, molto esplicativo!). Insomma è cambiato quanto basta per far sì che non sembrino solo livelli aggiuntivi del secondo, ma lasciando tutto sommato immutata l'ossatura del caro buon vecchio Sonic. A presto, in particolare, al 2 febbraio, data ufficiale della sua uscita su Megadrive.



Jam, con tutti i giocatori regolamentari, prospettiva di tre quarti, etc. sarà molto difficile che riesca a essere più divertente del gioiellino Acclaim.

Tra i giochi sportivi c'è anche NBA ACTION '94 HOSTED BY MARV ALBERT, un'altra pallacanestro, dall'aspetto decisamente professionale e seriosa anche se molto meno divertente di NBA

Ultime due veloci citazioni per ASTERIX AND THE GREAT RESCUE, platform piatto e convenzionalissimo, e SHADOWRUN, ispirato al gioco di ruolo di cui ho già parlato, che può essere sintetizzato in qualche parola con, strano, non eccezionale ma interessante.

Passiamo adesso ai giochi Mega CD tra cui spiccava JURASSIC PARK, non bellissimo ma anche lui interessante per la soluzione adottata: una specie di avventura in soggettiva con diverse animazioni di dinosauri fatte benino, peccato

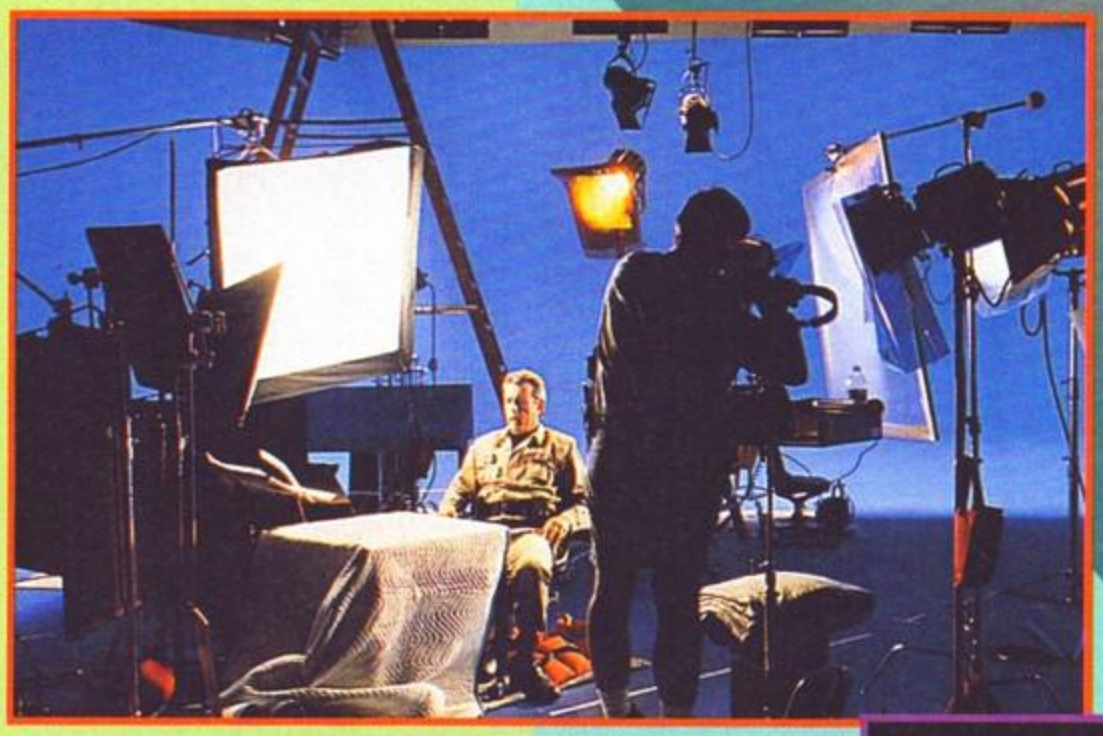
VIRTUA RACING

E' finalmente finito, almeno a giudicare dalla versione mostrata allo show, ed è galattico. Da quanto si è visto c'era da dubitare che alla Sega avessero lavorato solo sul software, e infatti il segreto della velocità sta in un nuovo chip set, il SVP (Sega Virtua Processor), praticamente l'equivalente del Super FX del SNES. Quest'estate mi sono abbondantemente sollazzato in compagnia di Alex con sessioni intensive di corsa, il gioco pur non essendo terribilmente innovativo è divertentissimo da giocare, velocissimo e decisamente poco simulativo, e soprattutto molto bello da vedere. Era essenziale che fossero mantenuti sia spettacolarità che velocità e a quanto si è visto dal video sembra essere stato raggiunto un ottimo compromesso. I poligoni spariti dallo schermo nel passaggio su console non sono moltissimi, sono stati mantenuti tutti gli elementi del gioco, questo vuol dire i meccanici al box, e le diverse visuali dall'interno dell'abitacolo, e dall'esterno. Ma soprattutto è VELOCE, almeno nei livelli che abbiamo visto (non mi pronuncio sul circuito che entra nella gola di un canyon, lì le cose si possono fare veramente difficili con tutta la roba che c'é da muovere), e quello che è ancora più incredibile, è che il gioco sarà anche per due giocatori in contemporanea tramite lo split screen, ciò significa che il povero Megadrive dovrà gestirsi praticamente due giochi come Virtua Racing, non sappiamo quali riduzioni di dettaglio e velocità, ci saranno ma c'è da togliersi il cappello anche solo per il tentativo. Potrete comunque verificarlo a giugno, sempre che veniate promossi visto che per racimolare i 100 dollari (circa 170000 lire al momento, senza considerare che quello è il prezzo suggerito e che i primi arrivi per importazione parallela avranno prezzi non indifferenti) della cartuccia dovranno rompere il salvadanaio... il prezzo della tecnologia.

che non mi sia piaciuto molto graficamente. Altre novità sono DOUBLE SWITCH, il solito film interattivo sui cui non mi sembra il caso sprecare molte parole e TOMCAT ALLEY, uno shoot 'em up alla afterburner con un pacco di animazioni ma che sembra abbastanza limitato a giocabilità.
Un paio di novità interessanti anche per Game Gear: anzitutto ALADDIN, che sembra fatto davvero bene, le animazioni non saranno come quelle Megadrive ma anche il gioco è radicalmente cambiato rispetto a quella versione pur restando sempre nell'ambito platform.

X-MEN è un'altra conversione da Megadrive, anche questa decisamente differente dall'originale, nonostante si tratti sempre di un platform e i personaggi siano, naturalmente, sempre loro e con gli stessi poteri da utilizzare contro il signor Magneto.

ACTION STORIES STRATEGY SIMS

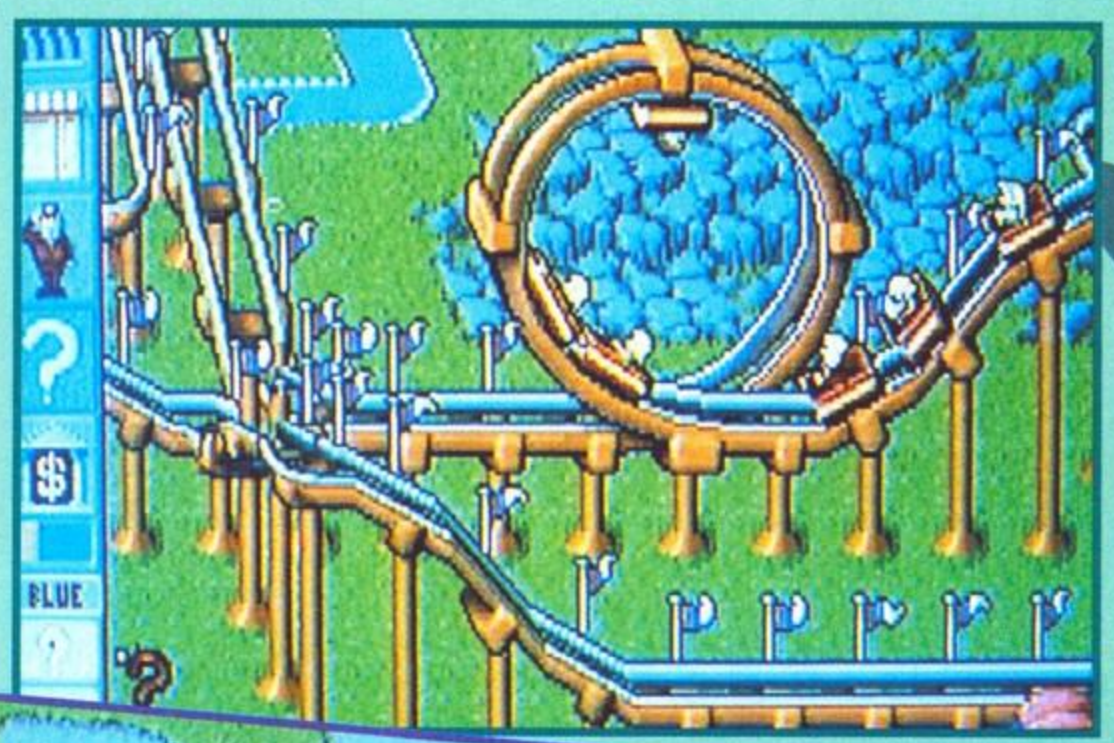


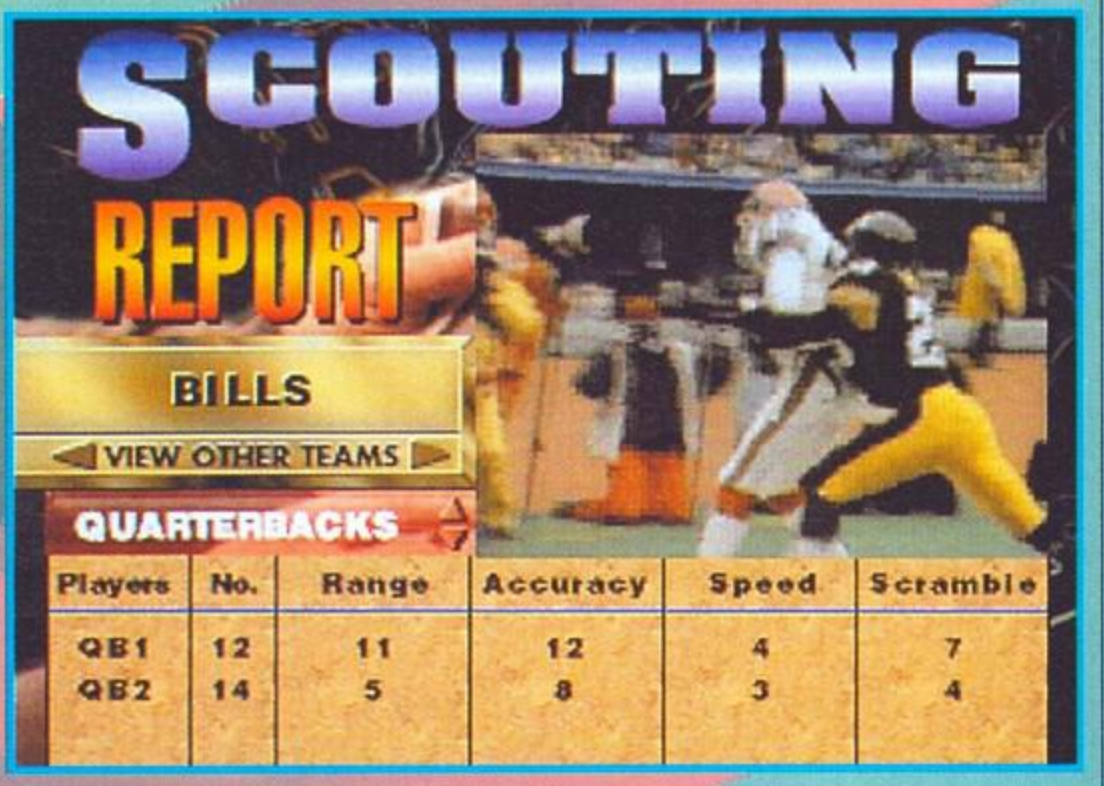
Le novità EA per SNES e MD erano veramente scarsissime, tutto l'interesse della casa americana sembra concentrato sulla "loro" nuova macchina, il 3DO, solo allo show ne sono stati annunciati una dozzina.

SHOCK WAVE. E' il 2019 e a bordo della UNS Omaha, la prima portaerei spaziale in attività in orbita, stanno per cominciare i primi test dei prototipi del nuovo caccia spaziale F-177, ma qualcuno, là fuori, osserva e attende...

Questo è il prologo di Shock Wave, non mi sembra il caso di raccontarvi qualcosa di più della trama, visto che il gioco stesso intende essere il primo film interattivo su 3DO (il primo di molti, viste le caratteristiche della macchina). Si è fatto abbondante utilizzo di tecniche cinematografiche, per la sua realizzazione: digitalizzando scenari, filmando attori veri ma soprattutto utilizzando sequenze create in ray tracing davvero spettacolari. Ma Shock Wave non è solo filmati FMV, il gioco comprende sequenze in volo a bordo dell'F-177, con fondali riprodotti in texture mapping in base a rilievi fotografici reali, con astronavi aliene realizzate con grafica 3D renderizzata, a quanto si dice nella press release, addirittura in tempo reale. Peccato solo che per ora del gioco si siano solo viste presentazioni e sequenze animate, almeno scenario, ambientazione e disegnatori sono comunque di primo piano. Alla EA garantiscono meraviglie grafiche mai viste prima d'ora, ma il gioco vero e proprio? Vedremo.

THEME PARK. Vi ricordano nulla Populous, Powermonger e Syndicate? Esatto: Bullfrog, che con il loro Populous hanno creato un genere del tutto nuovo e sionatissimo, il gioco del piccolo dominatore di mondi, ma questa volta hanno decisamente ridimensionato le loro ambizioni accontentandosi di... un parco di divertimenti. E' questo infatti l'equivalente italiano di Theme Park: questa volta invece di conquistare mondi vi dovrete accontentare di costruire e controllare un parco di divertimenti. La Bullfrog si è avvicinata un po' al genere Sim City: soprattutto per-





ché lo scopo principale questa volta è quello di costruire, non di distruggere. L'environment, l'ambiente di TP è inoltre molto più complesso ed elaborato, bisogna infatti scegliere la locazione giusta per la costruzione, progettare, costruire nuove strutture per il parco, ma riuscire anche a gestirle, considerando anche tutte le interdipendenze tra i vari elementi che lo costituiscono, come per esempio se sia il caso di mettere il banchetto di würstel e crauti vicino all'ingresso delle montagne russe. E' insomma più ragionato e meno distruttivo dei precedenti lavori Bullfrog (ricordate Syndicate...).
Ci sono tre tipi di gioco, uno in cui dovete semplicemente costruire il parco, il secondo in cui dovete gestirlo e vigilare sula sicurezza dei visitatori, mentre nel terzo bisogna occuparsi anche della parte economica del parco, ivi compresa la concorrenza di altri parchi di divertimenti. Ci sono venditori di hot dog, palloncini, bibite e giocattoli da mettere nel posto giusto, tenere alto il nome del parco, evitare che bande di teppistelli comincino a rovinare l'ambiente, etc. insomma c'è da restare occupati per un bel pezzo.

ROAD RASH. E' stato uno dei primi giochi a essere annunciati su 3DO e uno dei primi successi EA su MD. Del titolo non c'è molto da dire, lo avrete già visto su console, si tratta di un gioco di guida in moto con licenza di pestaggio dell'avversario. I giochi di guida rendono particolarmente bene su macchine come il 3DO, e infatti il gioco è fluido e veloce, le piste in texture mapping sono estremamente realistiche e sfrecciano con un esagerato numero di frame. Graficamente ci è stato messo dentro di tutto, sequenze filmate nella presentazione, mentre nel gioco sono state digitalizzate (e ritoccate) vere moto, veri motociclisti e, soprattutto, veri pedoni (har, har, har!!), e alla EA vanno particolarmente fieri anche delle numerose colonne musicali realizzate da diversi gruppi per il gioco. Peccato che in fondo sia sempre solo Road Rash.
Tra gli altri giochi, velocemente, ci sono JOHN MADDEN FOOTBALL, ebbene sì, il vecchio ciccione fa la sua apparizione (di persona in numerose animazioni) anche su 3DO ed è più massiccio che mai.

Soprattutto per la quantità di animazioni digitalizzate, ma ci sono anche stadi renderizzati, visuali che variano, descrizione di tutte le squadre del campionato con tanto di filmati e anche gli stessi sprite dei giocatori in campo sono stati digitalizzati e poi animati, insomma un contorno di prim'ordine per la solita zuppa di football. C'è poi Super WING COMMANDER (lo so che è della Origin, la cosa ci posso fare se lo presentava la EA) il famoso simulatore di caccia spaziale già portato su SNES con scarsissimi risultati, purtroppo a parte le solite, notevolissime, animazioni in ray tracing, quel poco che si è visto del gioco non sembra certo essere all'altezza delle tanto decantate capacità del 3DO visto che somiglia fin troppo alla versione PC. C'è poi l'immancabile golf PGA TOUR GOLF (anch'esso ormai stravisto) e ESCAPE FROM MONSTER MANOR, un'esplorazione di catacombe a caccia di fantasmi alla Ultima Underworld. Le routine di movimento sono eccezionali, fluidissime, peccato che quello che si è visto per ora del gioco sia abbastanza piattino, c'è insomma poca roba in giro per le stanze, speriamo venga aggiunta per la versione definitiva.
Difficilmente si faranno strada fino a noi gli immancabili giochi educativi che puntualmente compaiono all'uscita di una nuova console, come A Visit to Sesame Street: Number, che introduce ai più piccoli il mondo dei numeri, o TWISTED: THE GAME SHOW un quiz televisivo in formato CD: un'idea, a mio parere, pessima, bastano già quelli veri senza che ci propinino quelli simulati.

ACTIVISION®

Fantastic, galattico, il potere assoluto, dopo anni di attesa arriva dalla Activision il seguito di Mechwarrior, un sacco di mech modificabili... ooprecchio anche sulla colonna sonora techno realizzata dagli semisconosciuti Psykosonic (a dire il vero anche le musiche dei 2 Unlimited per Biometal non hanno poi fatto molto scalpore). Per Super

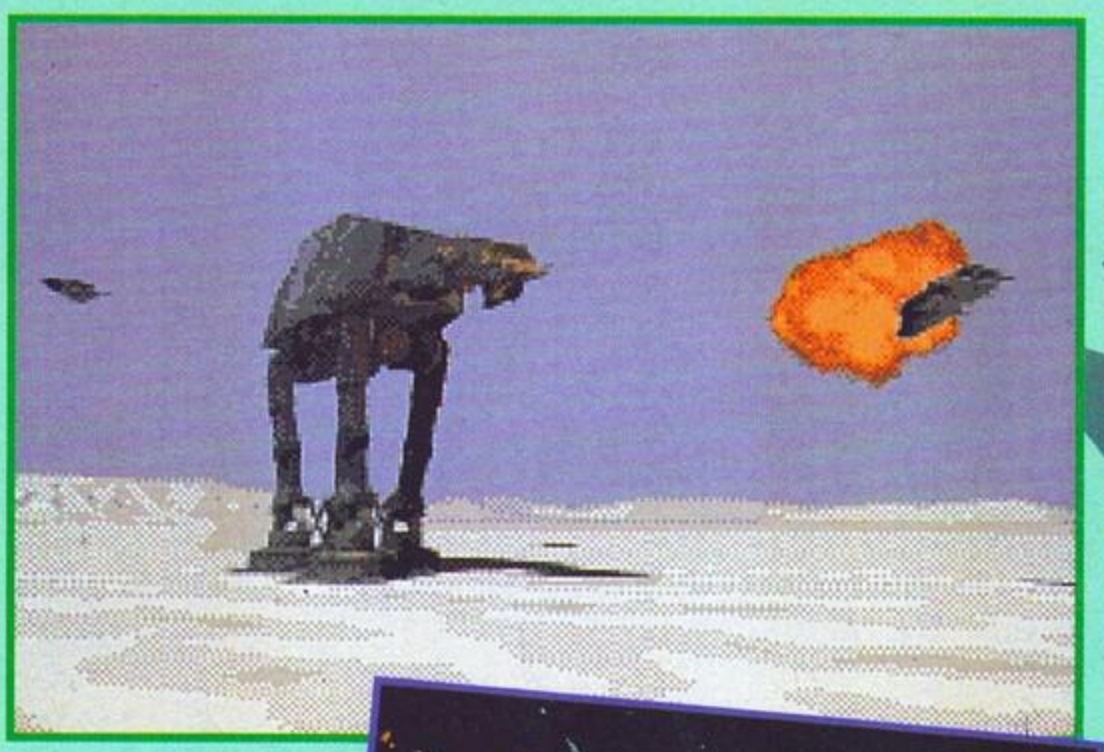
ps, è per PC compatibili. Ehm, dateci lo stesso un'occhiata se vi capita e passiamo a cosa nostra.
X-CALIBER era già noto. Si tratta di un hack 'n' slash, di un taglia e affetta, visto che il protagonista è armato di spadona con cui affetta alieni, mutanti e robot in una futuribile New York. Sei livelli e altrettanti nemici di fine livello, che possono anche essere selezionati, nella modalità per due giocatori, per scontri uno contro l'altro. Il gioco non ha particolarmente impressionato, ma conta pa-

Nintendo a marzo.
Più simpatico sembra RADICAL REX: un platform con, per protagonista, un dinosauro che sembra più che altro un anatroccolo visto l'aspetto e le dimensioni. O almeno, sarebbe un anatroccolo se gli anatroccoli sapessero andare in skateboard e riuscissero a sputare fiamme. Si tratta insomma di un platform sull'umoristico andante, di dieci livelli pieni di creature preistoriche (anche loro in skateboard?) su SNES e Megadrive ad agosto.

JVC

E' nota anche perché distribuisce in Europa i giochi della Lucasarts (che non ha contratti, per quanto sappia, con Nintendo o Sega e quindi non potrebbe produrre da sola giochi per le loro console) come la serie di Star Wars, e so-

americane, speriamo che arrivi in fretta anche da noi visto che la distribuzione d'oltreoceano della JVC si differenzia non poco da quella nostrana. Anzitutto distribuiscono in America prodotti che qui troviamo direttamente dalla Core come Jaguar o Thunderhawk, mentre giochi come SECRET OF MONKEY ISLAND, l'avventura della Lucasarts, non è ancora arrivata da noi pur essendo già uscita in America.
A proposito di avventure Lucasarts e di Mega CD, c'è anche INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, l'altra avventura che ha riscosso grandissimo successo su computer e che dovrebbe uscire



prattutto il tanto atteso REBEL ASSAULT. Del gioco vi è già stato parlato, si tratta di uno shoot 'em up graficamente eccezionale, ma con una interattività tutto sommato abbastanza limitata, visto che si tratta fondamentalmente di un laser game (questo significa un sacco di grafica e musiche caricate da CD). Il gioco è appena uscito per PC compatibili e ha davvero impressionato (anche se lì poteva contare su 256 colori) mentre per Mega CD è stata annunciato per il prossimo marzo.
Si tratta comunque di uscite ad autunno.
La JVC è probabilmente una delle case maggiormente prolifiche per Mega CD, sono infatti in lista d'attesa, oltre ai giochi sopracitati anche un non meglio specificato WORLD CHAMPIONSHIP RALLY, DUNGEON MASTER e l'interessante RISE OF THE ROBOTS.

Playmates®

RISE OF THE ROBOTS

Eccoci qui per l'ennesima volta a parlare dell'uscita di un picchiaduro, ma questa volta c'è qualcosa di diverso come avrete già notato dalle foto, e non soltanto perché al posto dei normali lottatori ci sono robot e cyborg (non sarebbe assolutamente nulla di nuovo, vi ricordate

Heavy Nova), ma per un aspetto grafico decisamente originale.
Il gioco è stato sviluppato dalla Mirage (ne avevo già visto qualcosa anche per computer se non erro) con delle tecniche particolari di 3D Visual Contouring. In pratica i lottatori non sono stati disegnati pixel per pixel con le classiche tecniche, ma si tratta di immagini sintetizzate al calcolatore: sono prima stati progettati dei modelli che sono stati poi renderizzati in ray tracing nelle diverse posizioni. In questo modo, oltre a ottenere un tipo di grafica molto pulita e caratteristica, sono molto realistiche anche le posizioni e i movimenti dei robot visto che si tratta di modelli simulati. In questo modo, se i frame di animazione fossero sufficienti il gioco potrebbe essere qualcosa di veramente notevole da vedere in movimento.

Stessa origine hanno avuto i fondali, anche loro con un look futuristico 3D, e ci sono altre interessanti particolari come il robot supervisore che, tramite morphing, si trasforma in una dozzina di forme diverse.
Per quanto riguarda il gioco vero e proprio ci sono le solite opzioni per due giocatori uno contro l'altro (i robot da scegliere sono sette), o il torneo. I robot che affronterete non sono solo macchine da combattimento, un minimo di intelligenza (artificiale) ce l'hanno anche loro, possono infatti memorizzare le vostre mosse difensive e adattare il loro stile di combattimento per farvi più male possibile (e le tre leggi di Asimov che fine hanno fatto?).
Il gioco uscirà a marzo sia nella versione Mega CD che Megadrive, ma i SNESsisti non disperino, a loro ci penserà la Absolute.

Uhm, promettente come nome per una software house, peccato che non c'entri proprio nulla con quello che probabilmente state pensando. Si tratta di una casa a me assolutamente sconosciuta (produceva infatti giocattoli fino ad ora) ma che dai primi due giochi presentati al CES sembra promettere abbastanza bene.
Il primo è un certo EXO SQUAD, si tratta di una licenza da una non meglio specificabile serie televisiva, con della gentaglia dotata di esoscheletri (delle cose a metà tra un'armatura e un robot) che vanno da quello di Aliens all' ED 209 di Robocop; ce ne sono di tre tipi diversi da usare, dotato oltre ai classici pugni e calci, di armi varie, missili, laser e altri "simpatici" gadget. A parte la cattiveria intrinseca dei mezzi il gioco non sembra eccezionale, ma ha un paio di interessanti innovazioni. Anzitutto due giocatori in contemporanea possono controllare in lo stesso esoscheletro, il gioco è poi diviso in diverse sezioni, una è uno strano shoot 'em up, l'altra una sorta di picchiaduro. In uscita per MD e SNES ad ottobre.
L'altro gioco è STAR TREK DEEP SPACE NINE, ennesimo gioco ispirato al mondo di Star Trek, questa volta non all'astronave Enterprise, vecchia o nuova che sia, ma alla stazione spaziale Deep Space Nine (fa parte di una serie non ancora arrivata qui da noi). Si tratta di un platform-arcade-adventure, con la stessa stazione spaziale da esplorare (ma ci sono anche il pianeta Bajor, la nave ammiraglia Cardassian e la USS Saratoga, per un totale di un 120 schermate di estensione di gioco). Nei panni dei vari personaggi della serie dovete, tanto per cambiare, neutralizzare i cattivi di turno risolvendo enigmi sparsi per la stazione con l'aiuto dei soliti Tricorder, etc. o passare all'azione con i phaser quando sia necessario.

THUNDERHAWK

PILOTA IL TUO THUNDERHAWK NELLE 48 MISSIONI AMBIENTATE IN 10 PAESAGGI DIVERSI. UTILIZZA LE STRATEGIE E LE TATTICHE DISCUSSE NELLA STANZA DEGLI ISTRUZIONI PER LOCALIZZARE, INTERCETTARE E DISTRUGGERE IL NEMICO IN QUESTA DECISIVA SIMULAZIONE DI DUELLO TRA ELICOTTERI A 3D.

SEGA™

Available on: MEGA-CD

CORE DESIGN LIMITED

Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Thunderhawk © Core Design Ltd. All Rights Reserved, SEGA and SEGA MEGA-CD are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.

ANTEPRIMANIA

CAPCOM®

Booo! Tutti si aspettavano qualche notizia sulla conversione di Super Street Fighter II e invece... non è stata data alcuna data ufficiale, al contrario di quanto era stato pubblicato su qualche altra rivista, solo la conferma che uscirà prima o poi su Super Nintendo (beh, più prima che poi... NdAlex). Per il resto non c'era nulla di eccezionale ma un paio di giochi come Slam Master e King of Dragons, ci sono poi EYE OF THE BEHOLDER e WIZARDRY per SNES, entrambi giochi di ruolo di notevole successo su computer e aggiornamenti su tutti i fronti per la serie Megaman. Per il piccolo Gameboy è il turno di MEGAMAN IV, su NES in MEGAMAN 6 hanno tirato fuori un nemico nuovo, mentre per la prima apparizione su SNES hanno pensato bene di rinunciare a qualsiasi numero optando per un MEGAMAN X.
Di nuovo c'è poi KNIGHTS OF THE ROUND, un RPG ispirato anch'esso all'omonimo coin op, ambientato ai tempi di Re Artù di cui purtroppo non abbiamo foto al momento.

SATURDAY NIGHT SLAM MASTER

La cattiveria fatta a gioco. Probabilmente qualcuno di voi lo avrà già visto in qualche sala giochi, si tratta di un wrestling che più di ogni ogni altro ha saputo raccogliere i sani principi di questa manifestazione sportiva: esagerazione, idiozia e violenza totale. Non aspettatevi di trovarci i vari Hulk Hogan, Undertaker & co. delle conversioni WWF che imperversano su console: i lottatori di Slam Master sono un sacco più cattivi, esageratissimi e, a loro modo, divertenti dei loro ispiratori: Titanic Timm, Biff Slamkovich, il ciccione volante Jumbo Flap Jack, King rasta Mon con la sua scimmietta e altri ancora per un totale di dieci lottatori tra cui scegliere. Vi lascio immaginare il casino che potete scatenare sullo schermo quando cominciate a pestarvi sul serio lanciando anche sedie e tavolini addosso all'avversario; se poi considerate che consente a quattro giocatori di giocare contemporaneamente in due squadre di due... che il massacro abbia inizio. Aprile su SNES.

KING OF DRAGONS

Me lo ricordo, adesso che ho visto bene le foto, si tratta di un coin op a cui feci a suo tempo un paio di partitine, davvero niente male. Si tratta di un hack 'n' slash alla Golden Axe, ma a mio parere molto più vario e dinamico (nel senso di quantità di roba che accade per lo schermo) del classico Sega. Il principio è sempre lo stesso, bisogna scegliere tra cinque personaggi (ci sono un chierico massiccio e di una cattiveria immensa, il nano, l'elfo che combatte a distanza con il suo arco e, se non ricordo male, un guerriero e un'altro ancora) dalle diverse caratteristiche e passare da parte a parte l'intero bestiario fantasy prima di riuscire ad affrontare, alla fine delle vostre peregrinazioni, il dragone rosso Gildriss. Il gioco può contare su bonus in abbondanza per il potenziamento di armi e armature e per oggetti magici, sì naturalmente c'è tanto di magia come tutti i giochi di questo genere, e l'indispensabile modalità per due giocatori. Al bar era carino, speriamo in una conversione adeguata.
A Febbraio su SNES.

GAMETEK®

Ricordate PINBALL DREAMS? In caso negativo avete davvero una pessima memoria visto che vi abbiamo già accennato sull'ultimo numero insieme a Humans, per cui vi bastino un po' di foto.
Altre uscite bene o male note sono quelle di ZOOL (la Gametek si occupa della versione SNES), platform ormai un po' stagionato in un terreno di spietata concorrenza e TROLLS, platform che ha protagonisti non i troll quelli della classica mitologia fantasy, bestie fetide, enormi e cattivissime, ma i teneri pupazzetti che avrete visto qualche volta in giro. Nel gioco ne potete controllare diversi, ognuno con i suoi particolari poteri, per superare tutti e cinquanta i livelli.
La novità è SPECTRE, una simulazione di carro armato futuristico. A dire il vero di simulazione ha molto poco, si tratta infatti di un arcade che si basa essenzialmente sulla velocità. Il vostro scopo è quello di catturare più bandiere nemiche possibile blastando opportunamente gli avversari che si aggirano sul campo, il quale è adeguatamente ricoperto di ostacoli, mine, fuoco nemico che potete evitare saltando, nascondendovi, etc. Il gioco è velocissimo, è questo il suo punto di forza, ma lo ha pagato con uno stile grafico fin troppo spartano, ricorda giochi di un po' di anni fa, bisognerà vedere se sarà divertente, e l'opzione per due giocatori in split screen promette bene.

COOL SPOT

AIUTA COOL SPOT A SCOVARE I SUOI AMICI TENUTI PRIGIONIERI IN UNA SERIE DI MONDI COLORATI E DIVERTENTI, MA ANCHE PIENI DI INSIDIE.

159.900
PREZZO AL PUBBLICO
IVA INCLUSA

ECCO IL NOSTRO EROE IMPEGNATO NELLE SITUAZIONI PIU' DISPARATE: SULLA SPIAGGIA, SUL MOLO NEI PRESSI DI UNA NAVE E IN UN LAGHETTO.

© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved "COOL SPOT" ALL CHARACTERS AND RELATED INDEICIA ARE TRADEMARKS OF DR PEPPER/SEVEN-UP CORPORATION, DALLAS, TEXAS 1993. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH.

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ , THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

A. POLI

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

Virgin

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

DISTRIBUITO DA: LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

SEIKA

Breakin' All The Rules™

La SEIKA non è tra le case più grosse o famose ma ha in serbo un palo di piacevoli sorpresine. Un titolo su tutti è Super Turrican 2. Gli sfegatati dei videogiochi per computer non possono non sussultare al nome dell'eroe hi-tech. E lo stesso accadrà a coloro che riusciranno a mettere le mani sul suo seguito. Chiariamo subito che non si tratta del-

la trasposizione del secondo episodio del capolavoro di Manfred Trenz che già fece la sua comparsa su numerosi computer un po' di anni fa. Questo è addirittura basato nell'immediato post-Turrican 2 di Amiga e C64, ed è ancora più grosso. Sebbene le uniche schermate in movimento che ci è stato dato di vedere fossero su di una videocassetta il cui spezzone relativo durava, esagerando, 10 secondi, da questo lasso di tempo angusto si sono riversate dallo schermo quantità di violenza e ultrapotenza incredibili.
Le armi speciali hanno raggiunto punto di spettacolarità indicibili con prismi di energia che si aprono, fruste laser

ci è arrivato nulla di scritto, ma solo un bel filmatino (per fortuna più lungo di quello di Super Turrican 2), dovrò cercare di dedurre qualcosa sulla effettiva struttura di gioco. Che si tratti di una gara in stile F-Zero è pressoché sicuro. La griglia di partenza c'è e gli avversari pure. Quello che lascia piuttosto perplessi è l'ostinata presenza lungo il percorso di molteplici varietà di mattonelle che sortiscono gli effetti più disparati sulla vostra auto. Se non si viene sopraffatti dall'effetto psichedelico dei movimenti dell'auto sui tracciati più agitati, scommetto che ci si può divertire per bei po'.
Ultimo titolo novità di super richiamo è LEGEND, ci aveva già colpito quando ne avevamo visto qualcosa un mesetto addietro, si tratta di un affetta-

dalla immane capacità distruttiva (e finalmente belle lunghe) e la possibilità di utilizzare mezzi ausiliari abbandonati che si trovano lungo il percorso, con una potenza di fuoco, se possibile, ancora maggiore. Se il gioco rispetta tutto quello che promette, stia-

mo per assistere all'avvento di uno degli shoot 'em up più Biastanti della storia.
Altro prodotto Seika che promette benone è FREEWAY FLYBOYS. Dalla grafica molto particolare e dal largo utilizzo del modo 7, questo gioco sembra uno strano incrocio tra un flipper, Cosmic Causeway e (soprattutto) F-Zero. Giacché anche di questo non tutto dalla chiara ispirazione Golden-Axiana che va molto oltre. Sulla ormai famosissima cassettina erano presenti diverse sezioni di gioco che vantavano una grafica incredibilmente "grossa" e ben curata, unita a un'azione di gioco veramente gratificante. La possibilità di giocare in due contemporaneamente, la presenza di avversari di fine livello veramente spettacolari, la cattiveria che il gioco ispirava e l'immancabile elemento magico sotto forma di arma ammazzatutto non possono non far sbavare ancora una volta il fanatico dell'azione violenta per eccellenza.

ACCOLADE

Il colosso dei giochi sportivi si presenta con quattro titoli che hanno veramente una storia da raccontare. Il primo gioco in questione è BARKLEY: Shut Up and Jam, il nuo-

vo gioco di basket due contro due che gioca tutto sulla spettacolarità dell'azione. Non vi ricorda nessuno? Beh, sappiate che NBA JAM ha venduto veramente tantissimo negli Stati Uniti e fuori dagli stessi: quanta gente che ha appena comprato un gioco di basket ne comprerà un altro? Peccato, perché il gioco ci metteva davanti sedici giocatori tra cui scegliere, ognuno con le proprie caratteristiche e il proprio stile di gioco.
Il secondo gioco proposto è Brett Hull Hockey, l'ennesimo gioco di hockey su ghiaccio che propone le statistiche di tutti i giocatori, e di conseguenza delle squadre, della NHL. Il gioco in sé offrirà molteplici modi di affrontare i campionati di lega e non e tutti i tipi di competizione che vi vengono in mente. "Una simulazione di pesca subacquea" - è questa la risposta che si merita chi di voi avrà il coraggio di chiedersi che tipo di gioco sia PELE'.

Quello che caratterizza questa versione del gioco più famoso del mondo, è stato l'aiuto diretto di Pelè nella progettazione del gioco. Il maggior punto a sfavore di questo prodotto è, ancora una volta, l'uscita a distanza ravvicinata di FIFA SOCCER della Electronic Arts. Finalmente giungiamo a SPEED RACER IN: THE CHALLENGE OF RACER X, un gioco di corse automobilistiche per cui la Accolade ha dovuto scavare negli archivi televisivi per riuscire a scomodare qualcuno per avere una licenza da utilizzare. Per il resto il gioco, già uscito su PC, sembra piuttosto carino. Un sacco di power-up per un'auto che deve farne di tutti i colori.

SCENDI IN CAMPO E VINCI LE TUE FANTASTICHE PARTITE DA CAMPIONE

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER

16 MEG

SEGA MEGA DRIVE

TOURNAMENT 4 WAY PLAY SERIES

FALLO DA RIGORE

STREPITOSA PARATA

CALCIO D'ANGOLO

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A.
VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY
TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

ANTI MANIA

THE SHOW GOES ON...

Lo spazio che mi resta è appena sufficiente a scorrere rapidamente tutto il resto. Cominciamo dalla Sunsoft, che mi ha moderatamente deluso con i suoi ultimi giochi come Marvin Missions. Speriamo in RABBIT RAMPAGE (SNES) con Bugs Bunny, PIRATES OF DARK WATER (SNES e MD), tratto da una serie di car-

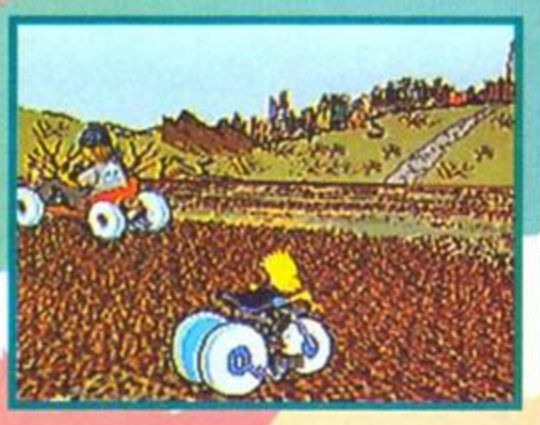
alcuni dei più famosi personaggi DC. La VIRGIN è sempre alle prese con il suo JAMMIT, basket che entrerà in concorrenza con il fortissimo NBA JAM, e DEMOLITION MAN, di cui sta preparando anche una versione 3DO.
Alla semisconosciuta DTMC spiccava LESTER THE UNLIKELY, il primo gioco dei Nerd, o sfigati o imbranati come preferite. E l'avventura comincia proprio con un personaggio imbranatissimo, al limite del controllabile, per vederlo poi crescere e trasformarsi in un essere umano, idea interessante questa.
L'Interplay è alle prese con il 3DO, per il quale sta convertendo un paio di classici come BATTLE CHESS e OUT OF

toni e in nuovissimi arrivi come KUNG FU: THE LEGEND CONTINUES, ispirato alla galattica, meravigliosa, stupendamiapreferita serie te-

levisiva con David Carradine, un mito che arriva su SNES e MD di cui mi riprometto di parlare ancora; ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL, lo scoiattolo kamikaze, demente, e JUSTICE LEAGUE, ultimo arrivo tra i supereroi su console che comprende

THIS WORLD mentre dal lato SNES è in preparazione un fantomatico BLACKTHORNE.
La Absolute/Extreme ha tra le mani la versione SNES di RISE OF THE ROBOTS (di cui potete leggere da qualche parte in queste news), il seguito del suo SUPER BATTLETANK (SNES), simulatore di carro armato, GOOFY'S HYSTERICAL HYSTORY TOUR (MD), con Pippo e Gambadilegno, HOME IMPROVEMENT (SNES) un platform dal fantomatico nome, CHOPLIFTER III (GG e SNES), seguito del gioco da bar, WARRIOR OF ROME e THIRD WORLD WAR. Interessanti anche

BATTLE FANTASY, un picchiaduro per Mega CD di aspetto non molto appariscente ma con un'originale ambientazione fantasy e BATTLETECH per MD, un sacco di cattivissimi mech e un gradevole aspetto grafico; insomma i giochi sono davvero tanti e alcuni molto interessanti, vedremo se tornare sull'argomento.
Ricordate F1-ROC II, il gioco di corse che avrebbe dovuto utilizzare un chip DSP (Digital Signal Processing, lasciate perdere il significato, diciamo che serve a velocizzare il tutto) progettato dalla stessa Seta? Non è sparito anzi, sembra in dirittura d'arrivo e ne sappiamo qualcosina di più. Anzitutto si



tratta di un simulatore di corse completo, nel senso che si inizia dal Gruppo C per poi passare alla F3000 e solo in caso di vittoria approdare finalmente al campionato di F1 con Ferrari, McLaren & co. I dati del gioco comprendono le solite regolazioni ai box, 32 circuiti

e abbondanza di modo 7; si è perfino capito a cosa serve il chip DSP, a gestire indipendentemente le 25 macchine degli avversari, non chiedetemi cosa significhi tutto ciò.
La Acclaim ha naturalmente riscosso un grossissimo successo con il suo NBA Jam e oltre a diversi giochi come l'ennesimo della serie THE SIMPSONS: VIRTUAL BART, davvero divertente come idea, il cattivissimo SPIDERMAN AND VENOM IN MAXIMUM CARNAGE, con un paio dei più cattivi perso-

naggi della Marvel, USHRA MONSTER TRUCK WARS, una gara tra quei fuoristrada dai pneumatici alti due metri.
La Microprose ci fa ancora attendere il suo IMPOSSIBLE MISSION 2025 e intanto si butta sul 3DO con un originale programma musicale CPU BACH. Idem dicasi per la Spectrum Holobyte che porta il suo STAR TREK TNG anche su 3DO oltre che su SNES.
La Bullet Proof si fa notare invece con SPIKE MC FANG (ma ce ne sarebbero tanti altri), un arcade adventure isometrico di ispirazione fantasy, dall'aspetto simpatico.
Per ultima ho conservato la Irem, non tanto per quell'R-TYPE III che pur promette molto bene, ma per un certo IN THE HUNT, shoot ' em up di ambientazione sottomarina: ha uno stile grafico decisamente particolare, raramente mi è capitato di vedere tanto casino per lo schermo di un SNES, non vedo l'ora di vederlo in movimento, voi tenetelo d'occhio intanto.

I CONSIGLI DELLA REDAZIONE SEMPRE A TUA DISPOSIZIONE

TRUCCHI, CONSIGLI E NOVITÀ'
24 ORE SU 24 - 7 GIORNI SU 7

144.22.09.45

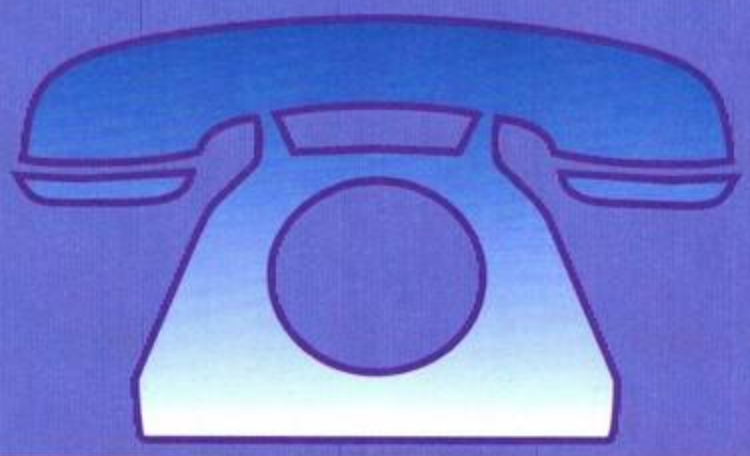
Grazie ai nostri nuovi servizi 144 oggi potrai ascoltare in anteprima i commenti sulle novità appena giunte in Redazione che riguardano il tuo computer o la tua console, scoprire i trucchi più nuovi e le notizie più interessanti. Ti ricordo che il nostro servizio 144 costa solo 635* lire al minuto, che è una tariffa di media calcolata per non penalizzare chi ci chiama da fuori Milano.
E' un servizio Xenia Edizioni che ti garantisce quando e come vuoi , un filo diretto con la Redazione della tua rivista.
Fra breve, inoltre, potrai anche vendere, cercare o scambiare hardware e software, conoscendo così nuovi amici appassionati come te di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri Redattori.
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

XENIA
EDIZIONI

* A questa cifra si aggiunge l'IVA che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

TUTTA LA REDAZIONE A TUA DISPOSIZIONE



IN LINEA CON NOI 24 ORE AL GIORNO 7 GIORNI SU 7

144.22.09.43

Grazie ai nostri nuovi servizi 144 oggi potrai comunicare con la Redazione di tutte le riviste Xenia quando vorrai. Ti ricordo che il nostro servizio 144 costa solo 635* lire al minuto, che è una tariffa di media calcolata per non penalizzare chi ci chiama da fuori Milano. Chiamando questo numero potrai lasciare in ogni momento un tuo messaggio, un consiglio, una richiesta d'aiuto, la tua lettera, le tue critiche, e noi risponderemo attraverso le riviste in uno spazio dedicato proprio a questo servizio. Se poi il tuo problema richiede una risposta personale provvederemo a scriverti o a telefonarti personalmente. E' un servizio Xenia Edizioni che ti garantisce quando e come vuoi un filo diretto con i Redattori.
Fra breve, inoltre, potrai anche vendere, cercare o scambiare hardware e software, conoscendo così nuovi amici appassionati come te di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri Redattori.
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

XENIA
EDIZIONI

* A questa cifra si aggiunge l'IVA che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.
Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

MADE

Ha ha! Kore wa sakura desu! Armato del mio "Webster's New World Compact Japanese Dictionary (Japanese/English - English Japanese)", dodicimila voci per cinquecentoventi pagine, 7x11x2,5 centimetri di antica saggezza orientale, mi lancio ancora una volta a testa bassa nel colorato mondo dei giochi con gli occhi a mandorla... Puntualmente in ritardo, of course.

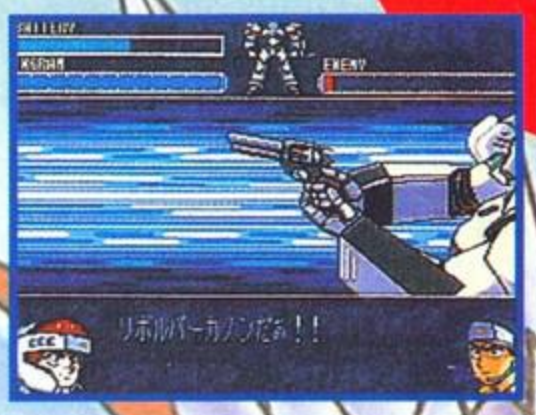
Per chi se lo stesse chiedendo, "kore wa sakura desu" significa "questo è un fiore di ciliegio"... Quelli che seguono assiduamente questa rubrica avranno senz'altro notato un certo numero di cambiamenti rispetto alla solita impostazione: innanzitutto, Made in Japan questo mese ha il fondino! Yuppi! I più accorti tra voi riusciranno a individuare persino Jetta Robot che scaglia la sua mazza chiodata, se non lo vedete proprio invece vuol dire che è coperto da qualche foto o box (dovrebbe stare in basso a destra, comunque). Inoltre, ho scelto di evidenziare maggiormente alcuni giochi, mentre il resto è stato schiaffato come al solito nell'usuale melting pot che è il testo principale della rubrica. Si parteeeee!

BPS '94 - ma che bel titolo...

Cominciamo da Patlabor per SFC: avete letto il manga? Siete riusciti a mettere le mani sugli OAV? Male, male... Riassumendo alla grande, si tratta della storia di una serie di robottoni giganteschi (i Labor, appunto) utilizzati per mantenere la legge in tutto il mondo (Gundam e la polizia, in poche parole). Molto bello, il gioco forse un po' meno,

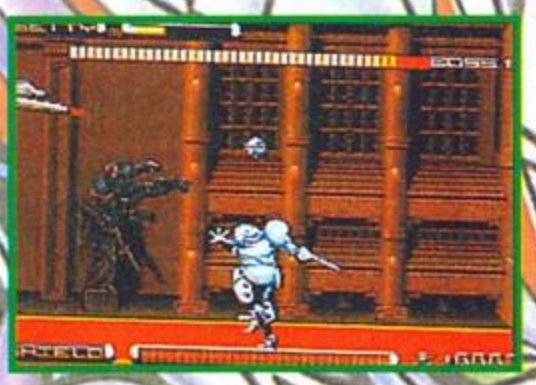
Kikitakai 2? Chissà...

visto che si tratta di un RPG.
Torna un vecchio amico: vi ricordate di Poki e Roky su Super NES? Beh, non ricordo il titolo originale giapponese (Kikitakai, forse), comunque sta per uscire il seguito, un po' più vasto e più complesso. Senz'altro altrettanto divertente, speriamo un po' meno difficile.
G2: vi ricordate di questo titolo? Massì, ne abbiamo parlato un po' di tempo fa... Si tratta di un bel robottone massiccio con tendenze



Patlabor (SNES)

G2: che altro?



ninja, protagonista di un gioco chiamato alla stessa maniera e particolarmente succulento. Abbiamo messo le mani su un paio di foto, stiamo tentando di farci mandare il gioco quindi abbiate fiducia.
Chi di voi ha giocato su NES a quell'aborto di Metroid? Beh, peggio per voi. La buona notizia è che sta per uscire il seguito (e se ne parlava già da millenni, doveva uscire insieme al Super Famicom - insieme al gioco delle Turtles, figuratevi un po'...), e quella ancora più buona è che la Nintendo lo spaccia per un gioco a 24 mbit (that's quite a lot). Riusciranno a riscattare un gioco marchiato come "scarso"? Tanto di guadagnato in caso positivo, altrimenti... Beh, 24

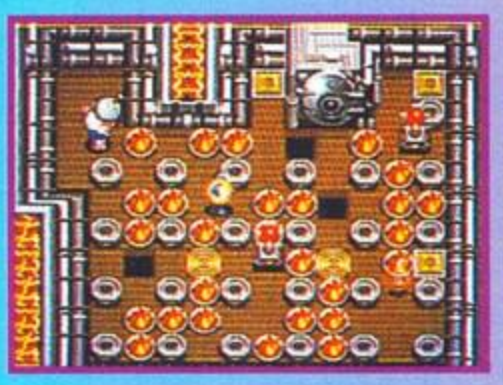
FX TRAX (Super Famicom)

I giochi con il Super FX diventano sempre di più, ma il più atteso rimane sempre questo. Con il suo bel look pulito e la sua faccia da "gioco bello" è senz'altro uno dei

favoriti nella corsa dei giochi più dispendiosi. Ma osservate solo quei bei macchinoni con le ruote ultraesagerate... Non vi viene voglia di pressare qualche macchina avversaria? A me sì...

SUPER BOMBERMAN 2 (Super Famicom)

Bomberman è tornato tra noi a fare macello, che bello, che bello! Apparentemente sembra che i programmatori si siano sbattuti per apportare qualche modifica allo schema di gioco (sostanzialmente immutato sin dal primo episodio), noi non possiamo che

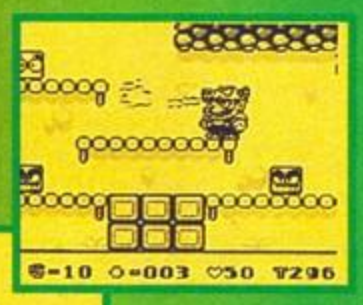


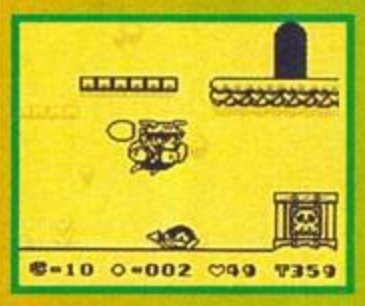
gioire di questa cosa e ricominciare ad allenarci con il primo episodio su SNES.

JAPAN

WARIOLAND (Gameboy)

Sul presspack c'era scritto "oi ni ananta 3", quindi suppongo sia da considerare come Super Mario Land 3 - Wario Land.





Wario, lo sapete tutti, è il "gemello cattivo" di Mario, ancora più grasso, più peloso e abbastanza malefico. Ha un pessimo gusto nel vestire (una tuta rosa su maglia gialla non fa esattamente chic), ma il gioco sembra davvero eccezionale, tra grafica bella grossa e definita e la solita struttura ipercollaudata.

Metroid, ora anche su SNES!

mbit sprecati.
Sonic Blastman: il primo gioco era un grandissimo pacco, ricordo ancora l'odio che ho provato nei confronti del programmatore quando ho dovuto fare le foto del gioco (ebbene sì, la maggior parte delle foto me le sparo io, il che vuol dire che mi devo giocare TUTTI i giochi, comprese appunto chicche tipo Blastman), ma il secondo sembra promettere qualcosina in più: gli sprite sembrano meno "in scatola" e si può giocare in doppio.

L'idolo di grandi e piccini, Sonic Blastman II!

King of the Monsters II (SNES)

PHANTASY STAR & PHANTASY STAR IV (Megadrive)

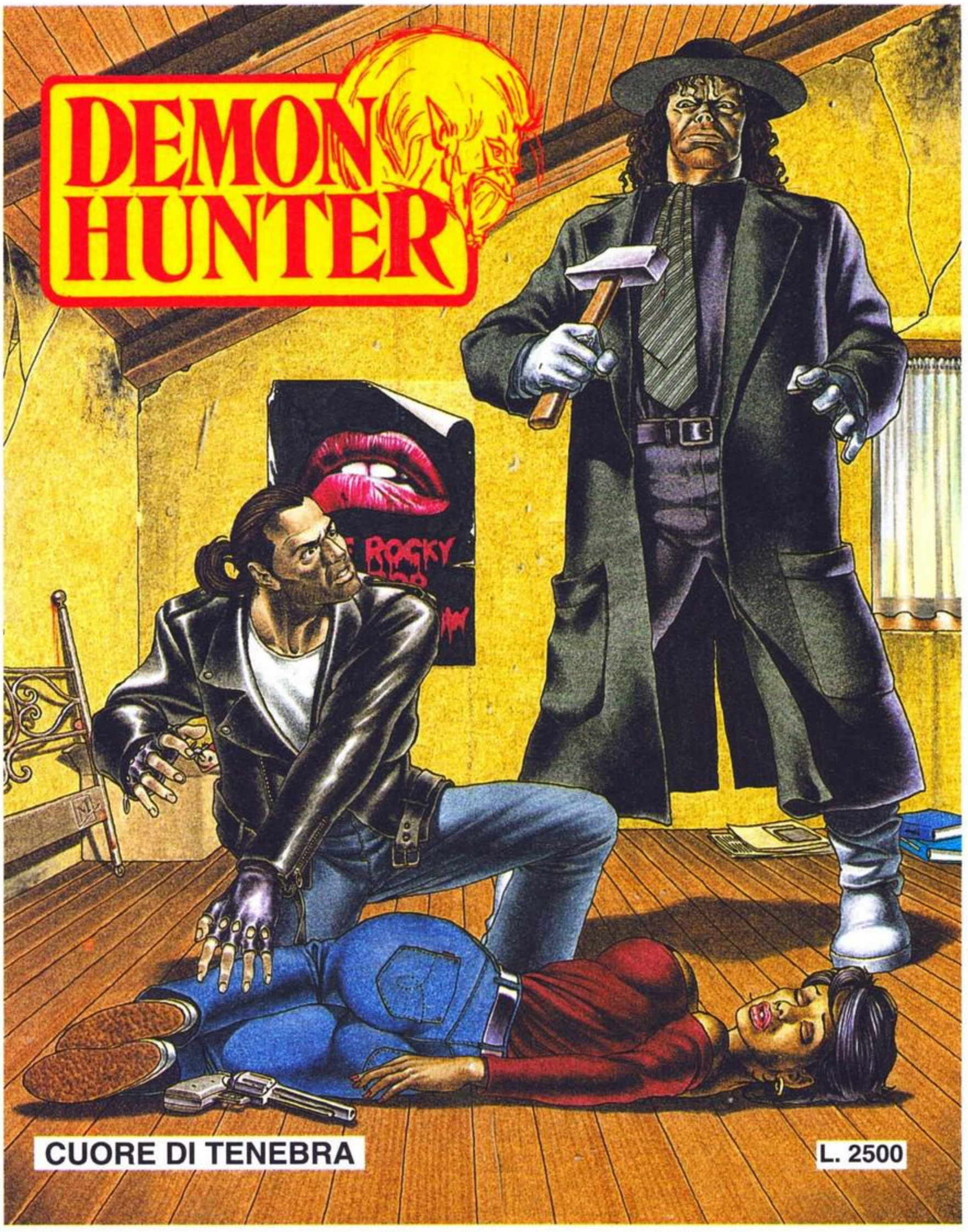
L'arrivo del quarto capitolo è imminente, e questo si sapeva, ma che ne dite del primo? Ebbene sì, i caporioni della Sega hanno deciso di convertire anche il primo episodio della serie, fino ad ora disponibile solo per Master System. Sarà contenta una persona di mia conoscenza...

THE NINJAWARRIORS AGAIN (Super Famicom)

Che sta per "Ninjawarriors - ancora". In effetti è una maniera come un altra per evitare il fatidico "2" o "II", e non possiamo fare a meno di apprezzarlo. Questa volta il gioco si presenta abbastanza differente: non si gioca più in Panavision (ricordate il coin-op originale, con i tre monitor collegati?), non si può giocare in due contemporaneamente e non c'è più il ninja blu originale, sostituito da un ninjone enorme più cattivo e da un robot (la tipa c'è ancora). La grafica sembra OK, ma il gioco come sarà? Una specie di Final Fight senza profondità? Bah, speriamo per il meglio e sbaviamo sulle foto.

Ma se proprio vogliamo fare i pignoli allora conviene aspettare Rushing Beat Ashura...
Goijira (Godzilla, se vi interessa) è di nuovo tra noi: quell'insopportabile sauro di gomma alto un metro e ottanta (i giapponesi sono bassi ma i costumi alzano un po') sta per infestare di nuovo il mercato con un RPG né più né meno uguale ad altri centomila. Aspettatevi puzzo di gomma bruciata a ogni fiammata e tanto testo in giapponese.
Siamo quasi agli sgoccioli: ricordate Ninja Spirit, uscito solo per PC Engine e i vari computer "occidentali"? Beh, ecco a voi la versione Gameboy. Non so se gioire o sbadigliare, chi mi dice che lo scroll non mi farà venire il mal di testa?
Non mi ricordo se ve ne ho già parlato o meno, comunque sappiate che sta per uscire per SNES la conversione di King of the Monsters II, difficilissimo picchiaduro originariamente disponibile su Neo Geo. Questo è il modo migliore di impersonare i mostri di gomma, altro che RPG...
Chiudiamo con BPS 94: il titolo

IL FUMETTO
PIÙ AFFASCINANTE



VI ATTENDE GIA'
IN EDICOLA

MADE IN JAPAN

OUTRUNNERS (Megadrive)

Il coin-op è di quelli che si scordano facilmente, comunque... Se vi siete divertiti con Out Run... Beh, questo è Out Run da giocare in doppio. Non molto di più: non c'è più il "monopolio" Ferrari (ci sono più macchine da scegliere), si gioca in doppio

appunto e... beh, sembra parecchio insulso. Chi può dire, poi magari è divertente. Sembra convertito bene, ad ogni modo.

ART OF FIGHTING 2 (Neo Geo... E che credevate?)

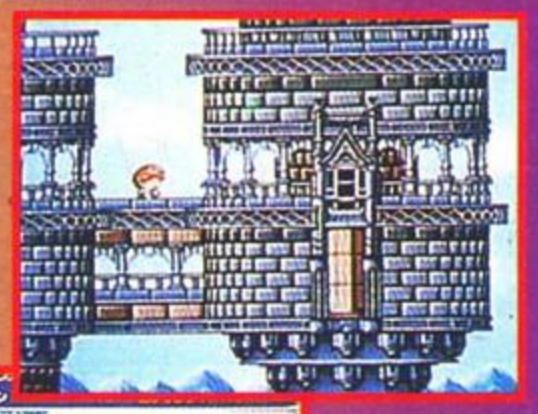
Sentivate la mancanza del Gioco con il Cameraman Pazzo? Io no (Super Street Fighter II è l'unica cosa che mi va di aspettare. Sapete tra l'altro che sta uscendo il manga in Giappone?).

Comunque, le routine di zoom sono parecchio migliorate rispetto al primo tentativo (basti vedere l'immane Samurai

Shodown). Tutto qui? No, ovviamente: ogni "due" che si rispetti ha i nuovi personaggi, la grafica più grossa, i nemici più cattivi... Eccovi accontentati. Le foto sono grandiose, eh?

RPG MANIA!

Tanto per confermarvi la passione dei giapponesi per questo genere di giochi, eccovi una manciata di titoli che stanno letteralmente prendendo d'assalto il mercato: Romancing Saga 2, Final Phantasy IV (davvero gran bello, speriamo venga tradotto da qualcuno), che è uno strano mix tra mech e fantasy, Alcahest (più arcade, molto gradevole graficamente) e



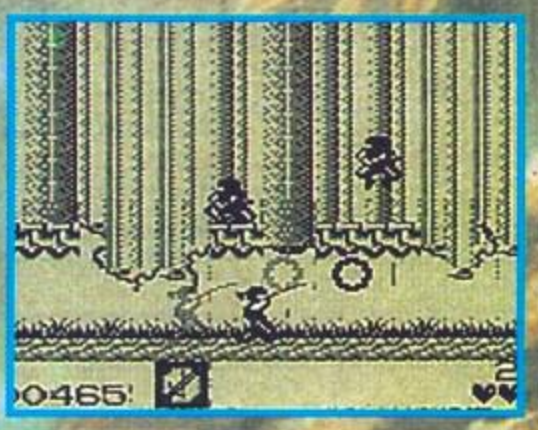
Estpolis II, a occhio e croce un clone di Zelda. E perché da noi arriva poco o niente di tutto questo ben di Dio? Bah...
Oops, scordavo, come fate a riconoscere i giochi? Beh, Romancing Saga 2 è quello della foto con i due angeli, FPh IV è quello con la "palla rossa" che illumina tutti i personaggi, Alcahest è quello delle due foto viste di tre quarti dall'alto con il punteggio in numeri arabi in alto a sinistra mentre Estpolis II è quello con i colori più slavati. Didascalie? Naah, troppa fatica...

Godzilla... A quanto un bell'RPG di King Kong?

non vi dirà nulla, ma beccatevi le foto: un bel simulatorino di guida, "grosso" 16 mbit e contenente un simpatico chip aggiuntivo sullo stile di Mario Kart per velocizzare il tutto. Costerà un po' di più senz'altro, ma ne varrà la pena? Tranquilli, ci siamo qui noi...
Auff! Per questo mese ho finito, per il prossimo sto progettando un paio di cosette carine, un vero e proprio crossover di generi: chissà se mi daranno l'OK per il budget? Bah, io vado a casa, konban wa a tutti (e non mi ricordo nemmeno se è buonasera o cosa...)!

Marco Auletta

Ninja Spirits ANCHE su Gameboy!



F1

A.POLI

Rivivi le emozioni mozzafiato del

CAMPIONATO MONDIALE DI FORMULA 1

UN EMOZIONANTE GIOCO DI GUIDA!
CORRI SU VERI CIRCUITI, DA MONZA A MONTECARLO E GAREGGIA CONTRO DELLE VERE SCUDERIE E DEI VERI PILOTI!

Mega Drive: Lit. 139.900
Game Gear: Lit. 89.900
Amiga: Lit. 59.900
PC: Lit. 69.900

Prezzi al pubblico IVA inclusa.

MANUALE IN ITALIANO

DOMARK®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con l'assistenza e la garanzia totale".

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

AMERICANICAMENTE

Avete presente Robotron 2084? Forse sono andato un po' troppo in là nel tempo, avete presente Smash TV? Ok, adesso è più facile parlarvi di TOTAL CARNAGE per SNES, visto che ho già detto tutto. Tutti e tre coin op, tutti e tre degli shoot 'em up con visuale dall'alto, tutti e tre, come avrete intuito dal titolo, un piccolo massacrare per tutti coloro che amano sparare prima di fare le domande; sembra bellino, comunque.

Altri giochilli "particolari" (definirli interessanti sarebbe azzardato oltre che ottimistico) da segnalare sono quelli della Kaneko per SNES. La software house di Chester Cheetah torna all'attacco con CHESTER CHEETAH 2 che sembra squallidino quanto il precedente episodio e molto bene non promette neanche FIDO DIDO tie in del personaggio omonimo, tutti giochi tipicamente americani ma mai quanto SOCKS THE CAT. Di cosa si tratta? Lo so che non ci crederete, tutto ciò è molto triste, ma si tratta di un gioco ispirato al gatto del Presidente Clinton. Come siamo (sono) caduti in basso!

Dopo tanto squallore una notizia interessante: sembra che dopo tanti anni vedrà la luce anche un tie-in del famoso cartone animato giapponese AKIRA, dalla THQ in particolare.

GIOCHI SOTTO PRESSIONE

Non è possibile! L'ennesima idiozia in campo videoludico non viene, per una volta, dal Giappone, ma dagli Stati Uniti, patria di training, footing, aerobica e da sempre paese in prima linea contro il nemico N 1 del mondo: il colesterolo. Il paese è in guerra e i videogiochi si adattano: l' Heartbeat Personal Trainer è un marchingegno che tiene sotto controllo la frequenza cardiaca del giocatore e ne trasmette i risultati al vostro Genesis (Megadrive) in modo che il gioco possa adattare la "freneticità" della partita di conseguenza. I giochi naturalmente devono essere appositamente studiati, per ora ce ne sono un paio, anche se non riesco a capire dove stiano allenamento e salute in un attrezzo del genere. Chissà se il presidente Clinton abbandonerà il suo footing mattutino in favore di una partitina: per i suoi gorilla sarebbe tutta salute.

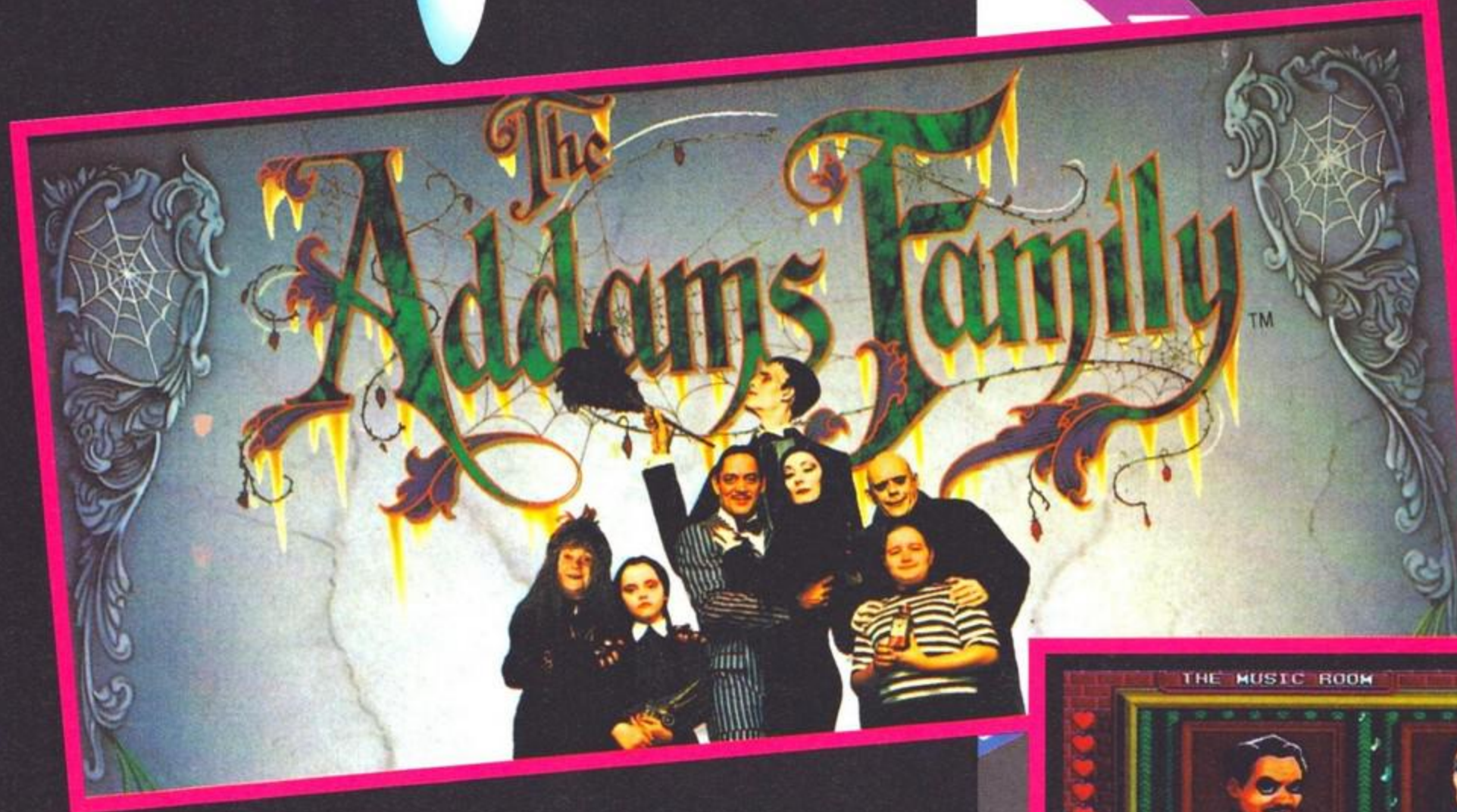
SECRET OF MANA

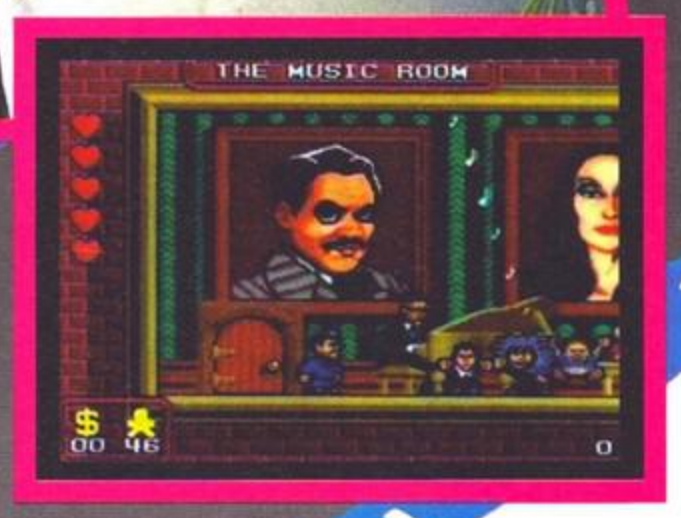
Tra la quantità di RPG che fanno la loro comparsa in Giappone non sono molti quelli che riescono ad aprirsi la strada per una importazione ufficiale Americana o Europea (necessarie per la traduzione dei testi giapponesi). Accanto a serie famose come i vari Zelda, Phantasy Star, Final Fantasy (limitandoci al SNES) ogni tanto fa capolino qualche outsider come questo Secret of Mana (quasi un outsider, visto che, se non erro, viene dagli stessi di Final Fantasy). Il gioco, appena uscito, negli States si è fatto notare anzitutto graficamente. I vari personaggi e i mostri sono disegnati molto bene, devono esserlo, visto che tutto avviene in tempo reale, senza sezioni particolari per i combattimenti che si svolgono nello stesso ambiente (infatti i vari personaggi hanno animazioni differenti a seconda dell'arma che portano). Come Legend of Zelda, ha un'impostazione un po' più arcade dei combattimenti, ma è sempre presente la sezione RPG con statistiche, punti magia e incantesimi a seconda dei tre protagonisti. Oltre a essere realizzato molto bene come storia e come evoluzione dei personaggi, è il primo RPG che si può giocare in tre contemporaneamente tramite l'apposito adattatore. Ogni giocatore controlla infatti uno dei tre personaggi, cosa molto utile nei combattimenti, ma... beh, mi sembra davvero un'ottima idea per giocare assieme. Tenetelo d'occhio.

LA FAMIGLIA PIU' PAZZA DEL MONDO FINALMENTE PER SEGA!

CADARIO

I FILMISSIMI...





L'ADDAMSMANIA

DILAGA

MEGA DRIVE	L. 129.900
MASTER SYSTEM	L. 99.900
GAME GEAR	L. 89.900

PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

" LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

Akklaim

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

NINTENDO NEWS

SUPER NES AL QUADRATO

Anzi ai cubi, quelli del Super F/X, il chip per la gestione di poligoni utilizzato già in Star Fox (par-

don, Star Wing), e nel non ancora visto F/X Trax. Visto che ormai l'integrato c'è perché non sfruttarlo? Ecco pronti allora i progetti per altri due giochi, POWER SLIDE e un altro ancora il cui titolo dovrebbe essere DUNE BUGGIES o DIRT RACER (non è ancora definitivo), entrambi dalla Elite che sembra avere tutte le intenzioni di specializzarsi nel genere.
Power Slide dovrebbe essere il primo a uscire, verso la fine di quest'anno, si tratta di un gioco di corse abbastanza particolare: molta attenzione verrà infatti messa nel comportamento della macchina, con sbandate, derapate e controsterzo. Il divertimento è assicurato dalla possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite lo split screen, quasi come in F/X Trax. Quasi perché in Power Slide quando le due macchine sono vicine tra loro lo schermo dovrebbe tornare intero. Più fuoristrada sarà invece Dune Buggies, ma per ora non se ne sa nulla di più, entrambi i giochi promettono bene, ma tre giochi di corsa, sulla stessa console, per di più basati sullo stesso tipo di grafica, e tutti nel giro di qualche mese non saranno un po' troppi?

PUYO PUYO MANIA

Ahh, lo sapevo che non avrebbe potuto tardare ancora molto ed eccola arrivare! L'ondata di cloni di Puyo Puyo. Non tutti se lo ricorderanno, probabilmente, si tratta di un puzzle game alla Tetris uscito per Megadrive (solo sul mercato Giapponese, comunque, da noi si è fatto vedere solo per importazione parallela e la versione americana è pronta solo ora) che ha letteralmente spopolato qui in redazione e anche se personalmente, come tutti i giochi alla Columns non mi è particolarmente piaciuto, bisogna ammettere che si trattava di uno dei puzzle game più additivi

mai usciti, davvero irresistibile per due giocatori.
Dopo il Pac Attack recensito sull'ultimo numero e il Puyo Puyo originale per Megadrive che trovate qualche pagina più avanti sotto le mentite spoglie di DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE è in arrivo sempre per Super Famicom dalla Banpresto SUPER PUYO PUYO. La Banpresto è specializzata in giochi dal look giapponese teneroso e (e infatti pur non avendo Puyo Puyo nessun significato compiuto in giapponese ricorda nella sonorità qualcosa di morbido morbido, un grazie a Mr. Osawa per la consulenza) e infatti il gioco pullula di personaggi tondeggianti a partire dalle palline dall'aria perplessa che piombano giù dallo schermo. Nonostante il Super il gioco sembra rimasto identico all'originale Megadrive: componendo gruppi di quattro (o più) elementi uguali questi scompaiono lasciando spazio per devastanti reazioni a catena. Devastanti per l'avversario, computer o giocatore che sia, perché un numero imprecisato di palline precipiterà sul mucchio avversario:

strategia e colpo d'occhio sono il segreto per un gioco apparentemente comune ma decisamente accattivante.
Dalla Sunsoft arriva invece HEBEREKE'S POPOON: stessa console, stesse palline, stessa modalità per due giocatori e un look giapponesissimo che vede come promoter Hebereke pinguino tondeggiante molto famoso, a quanto pare, in Giappone.

PROGRAMMARE CON UN JOYPAD?

Il nuovo membro della famiglia Quickshot si chiama Conqueror 2, si tratta di un joypad dall'impostazione arcade. Personalmente preferisco i classici joypad (ricordo un'affermazione contraria in uno dei primi numeri di Consolemania - che mi diede pure occasione di piazzare una bella nota... Evidentemente anche i gusti di VF cambiano. NdAlex), questo tipo di joystick mi dà l'impressione di dover giocare in piedi come in sala giochi. Questione di gusti personali, il joystick comunque risponde bene e sembra resistente (è mancato il tempo per verificarlo). La caratteristica più interessante comunque è la programmabilità, potete infatti memorizzare una sequenza di movimenti (per esempio la fireball di Ryu) affinché venga effettuata tramite la pressione di un solo tasto. peccato solo che le sequenze memorizzabili siano poche, che sia abbastanza complesso da utilizzare e che il numero di tasti incasini un po'. Se avete un po' di pazienza, però...

NON AVERLO E' UN DELITTO!

CADARIO

Il grande Cinema ...
Ora per il tuo SEGA!

NUMERO VERDE 167 - 821177

Acclaim

LEADER DISTRIBUZIONE

" LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

sega CITY

MEGA GIOCHI

Dopo Thunderhawk e Silpheed sembra essere arrivato un terzo pretendente al titolo di miglior gioco per Mega CD. Si

tratta di AX 101, nome enigmatico per un gioco ancora enigmatico visto che se ne sa ancora poco: si dovrebbe trattare di uno shoot 'em up in soggettiva alla guida di una specie di robottone, e sembra che utilizzi un sistema di visualizzazione impressionante: tutti fondali precalcolati, ma visivamente notevole.
Poco si sa di MICROCOSM della Psygnosis (dovrebbe essere un gioco alla Sewer Shark), ancora di meno si sa di MEGA RACE, gioco di corse della Mindscape, e zero assoluto per MIDNIGHT SERENADE, ma vi butto lo stesso lì il titolo, giusto per stuzzicarvi un po' l'appetito. Conclude la parata REBEL ASSAULT che non è ancora uscito, in compenso si è fatta viva la versione PC, visivamente galatticissima, speriamo che bastino i 64 colori del Mega CD (e soprattutto che vengano usati).

PROGRAMMARE CON UN JOYPAD 2

Il Conqueror 3 è il corrispettivo del joystick descritto in Nintendo News, per Megadrive, e valgono le stesse considerazioni là riportate. Ricordiamo solo che si tratta di un joystick programmabile, che permette di memorizzare su un solo tasto quelle sequenze di movimenti tanto utilizzate nei picchiaduro.

SENZA CODICI

Il Game Genie, prodotto dalla Codemasters, non ha avuto grossissimo successo dalle nostre parti, anche perché la sua utilità è decisamente limitata senza gli appositi codici per ogni nuovo gioco (ricorderete, si tratta di una cartuccia che, inserito l'apposito codice, è in grado di fornirvi vite infinite, continue, energia infinita, etc.). Il nuovo Game Genie 2 per Megadrive sarà, per così dire, autosufficiente, visto che la nuova cartuccia della Codemasters si occuperà di cercare il codice giusto per ogni gioco... non vedo chi possa voler finire un gioco per cui ha speso un bel po' di soldi (senza considerare quelli del Game Genie) in 10 minuti, ma il mondo è pieno di strana gente...

SKITCHIN'

Una delle uscite della Electronic Arts per Megadrive nel mese di Marzo sarà questo Skitchin'. A differenza di quanto potrebbe sembrare non è nulla di particolarmente nuovo, in realtà lo si potrebbe chiamare Road Rash 3, visto che segue le orme dei due precedenti picchiaduro da strada. Questa volta al posto dei motociclisti che si prendono a catenate abbiamo dei pattinatori che "scroccano" passaggi attaccati ai paraurti delle macchine (Skitchin' deriva appunto da Skate (pattinare) e Hitching (autostop)), e, come se la cosa non fosse da sé abbastanza dannosa, si menano tra loro a mani nude o con l'ausilio di altre nove armi tra cui bastoni, catene e nunchaku. A seconda dei "numeri" che farete e della posizione di arrivo guadagnerete il denaro necessario a comprarvi... i pattini nuovi. Lo so che sembra squallido, ma aspettiamo un paio di mesi e potremo giudicare.

NORMY

Se devo essere sincero gli ultimi giochi della Electronic Arts mi hanno un poco deluso: dei molti titoli annunciati ben pochi hanno mantenuto le promesse.
Anche Normy (a Marzo per Megadrive) non sembra avere dalla sua spunti particolarmente originali. Si tratta di un platform dall'impostazione spiritosa

che ha per protagonista appunto questo Normy, con il compito di recuperare alla giustizia otto tipi decisamente strani. Questo attraverso otto livelli ambientati in otto epoche diverse, e le occasioni per riempirli di idiozie e amenità non mancano, ci potrete trovare labirinti di Pac man, un surrogato di Darth Vader e una quantità di altre strane creature.

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA - PC
FEBBRAIO
NUMERO 61

MICROCOSM: In giro per il corpo umano a bordo di un CD

TUTTO ORIGIN: Le novità dell'anno!

LUCASARTS: Un'occhiata a Tie-Fighter e The Dig...

ALONE IN THE DARK II: Carnby è tornato!

SPECIALE C.E.S. DI LAS VEGAS...

XENIA
EDIZIONI

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

88

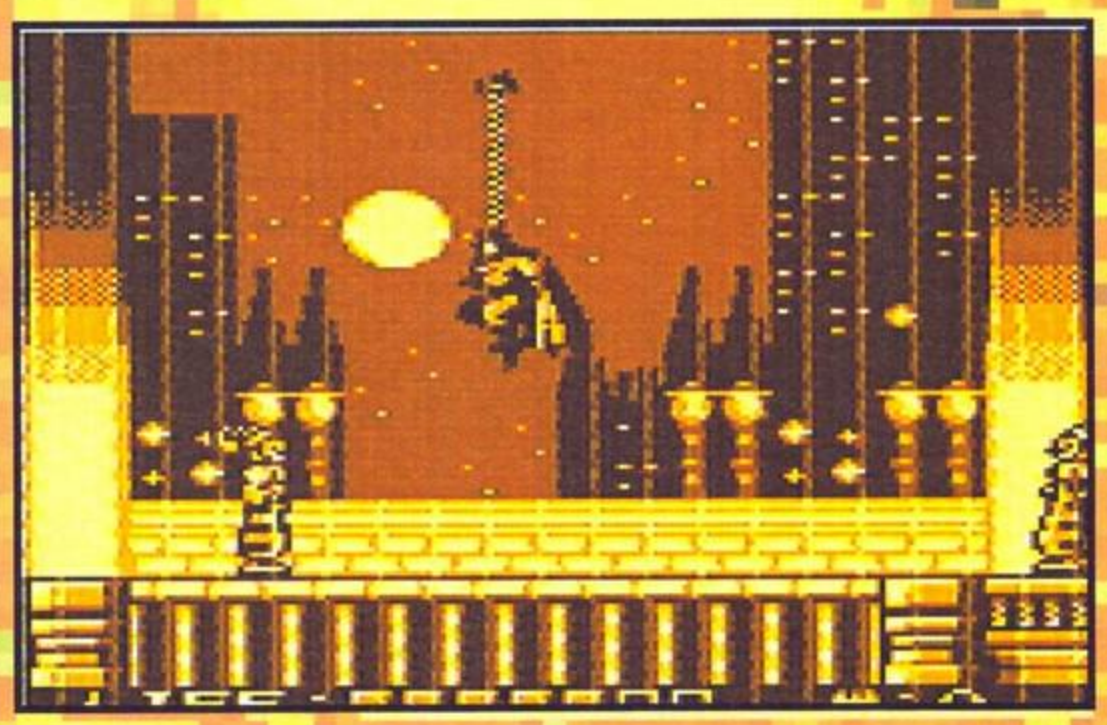
GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

BATM
THE ANIMATE

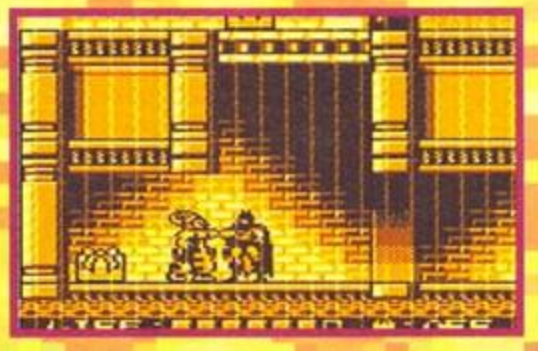
Nel buio della notte, mentre il crimine dilaga, una figura mascherata si staglia contro la pallida luna. Per le strade le urla di terrore si placano, i delinquenti cercano una via di fuga, il male è sconfitto. È arrivato... Darkwing Duck! Ma questa è un'altra storia...

Quando niente riesce a opporsi alla follia e alla perfida astuzia dei super-criminali, quando Gotham City cade nel panico e tutto sembra perduto, quando l'ombra del terrore torna a insidiare la tranquillità della cittadina inerme, chi può salvare la situazione? Batman, naturalmente, in compagnia del proprio fidato Robin.
Questa notte, mentre la città ignara dorme, cinque perfidi criminali stanno progettando la fine dell'ordine prestabilito. Joker, il crudele e sorridente, Scarecrow, l'orrido spaventapasseri, la bella Catwoman, Riddler, l'enigmista, e il laido Pinguino si sono uniti per distruggere Batman e Gotham City, per ottenere finalmente l'agognata vendetta. Ma il commissario Gordon sa a chi si deve rivolgere: l'uomo pipistrello, il vigilante della notte, è sempre pronto a difendere gli inermi (nonché la propria pellaccia...).
Bruce Wayne e il suo compagno si trovano nella Batcaverna, quando il Batsegnale di soccorso spezza il buio e la tranquillità della notte. Il Batcomputer desta l'attenzione dei nostri eroi, distogliendoli dal tavolo di gioco del Batgammon (e permettendo a Robin di fregarsi qualche migliaio di dollari in fiches).
La città ha bisogno dei propri eroi!
Così, indossati i Batcostumi e accesa la Batmobile, Batman e Robin si dirigono a tutta velocità verso il pericolo, incuranti dei rischi e delle proprie vite.
Il primo nemico da affrontare è il Joker, la nemesi dell'eroe Bat-alato per

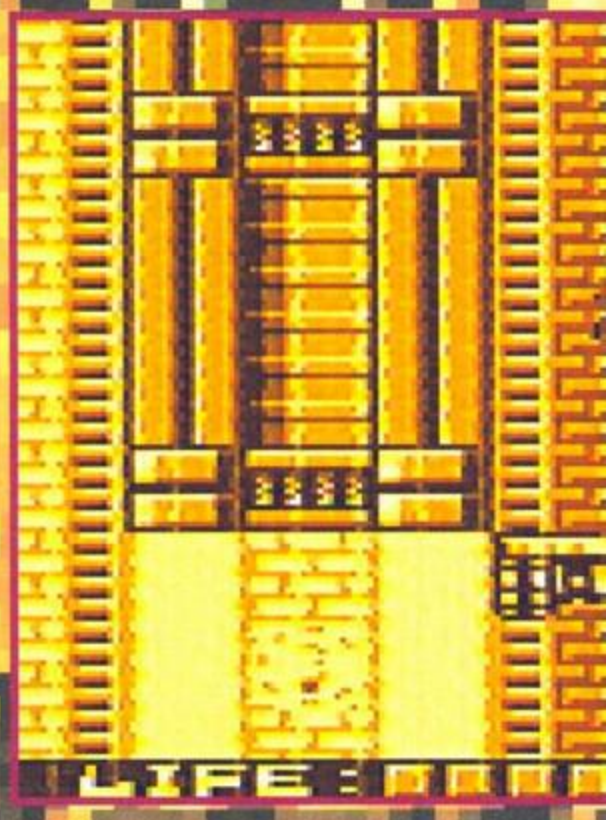
Batman sporge la mano per sentire se piove, ma non si è accorto di essere al coperto...



Batman l'Uomo Astuto tenta di imitare l'UomoRagno dei cartoni animati (quello che svolazzava più in alto dell'Empire State Building, per intenderci).



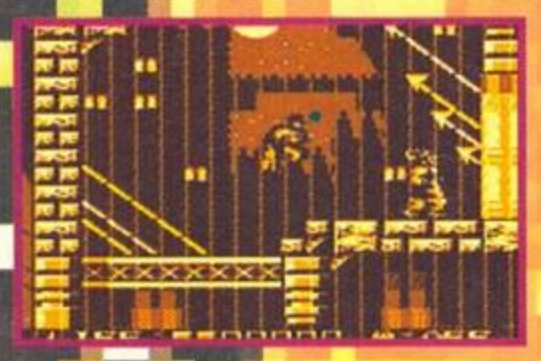
Quel clown pecca di eccessiva confidenza...



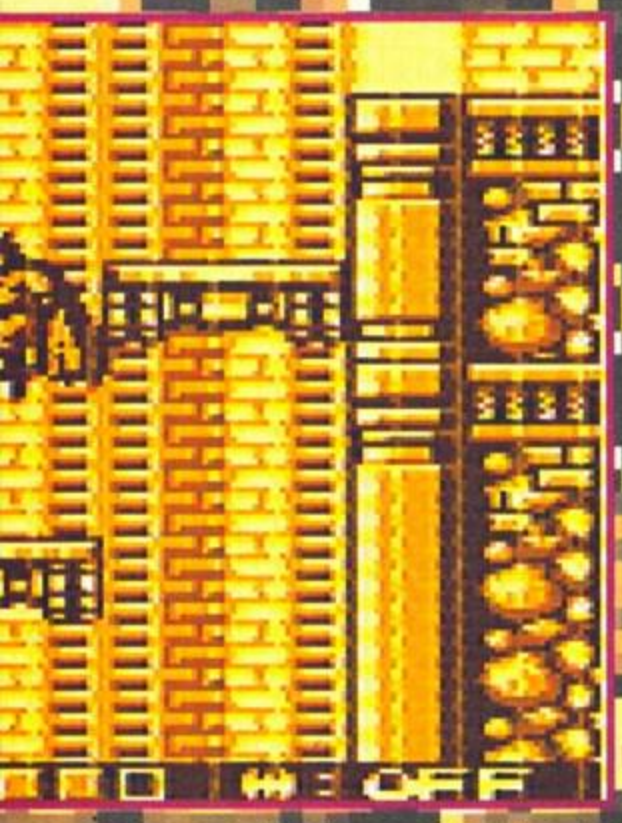
AN
D SERIES

Batman è così bravo che riesce a tenere in equilibrio un tubo sul suo naso.

Attenti all'orsacchiotto esplosivo...



Potevano mancare le piattaforme mobili in un gioco del genere?



Che indicheranno le frecce?

Il Joker! Menatelo!

Batman e la Batfionda per Robin, con le quali sarà più facile fronteggiare i megacattivoni.
Naturalmente anche i nemici non si risparmiano armi e trappole, nel tentativo di chiudere una volta per tutte le carriere di due brillanti eroi.
La definizione di sprite e fondali è chiara, con i personaggi e gli oggetti sufficientemente grandi da poter essere visti e distinti con facilità. Anche le animazioni sono buone, con Batman che sventola il proprio mantello in maniera "plastica". I livelli, pur non essendo numerosissimi, sono comunque sufficientemente vari e complessi da garantire una buona dose di divertimento, e la voglia di raggiungere la fine si fa presto sentire.
Un titolo valido, anche se poco originale, dove Batman e Robin vengono ben caratterizzati (secondo i canoni della serie animata) e i nemici sfruttati in maniera intelligente.

Andrea Fattori

eccellenza, l'uomo che un grave incidente ha trasformato per sempre. Il suo terribile piano prevede la distribuzione di temibili orsacchiotti-bomba tra i bambini di Gotham. Per fermarlo, Batman deve penetrare nei suoi laboratori e distruggere le infernali macchine, ma per fare questo deve prima avere la meglio sui Clown-robot del Joker. La scena si sposta quindi all'interno della città, dove lo Spaventapasseri e Mr. Freeze progettando di coprire tutto sotto una spessa coltre di ghiaccio. Naturalmente spetta ancora ai nostri Bateroi il compito di fermare i crudeli di turno: Robin si occupa dello Spaventapasseri, mentre Mr. Freeze è tutto per Batman!
Improvvisamente, un'enorme e mostruosa pianta invade la città. Non è difficile capire che sotto a questa nuova diavoleria si cela la perfida Poison Ivy, ma quello che i nostri eroi non sanno è che dovranno fare i conti anche con Catwoman, l'imprevedibile amica-nemica di Batman. Tocca quindi a Riddler e al Pinguino, che si cimentano in una vera e propria gara di rapine ai danni degli inerti cittadini e, per finire, Batman dovrà affrontare di nuovo tutti i propri nemici, questa volta uniti nella lotta e nella ricerca di vendetta contro il nemico comune.
Batman e Robin possiedono ovviamente i soliti gadget che li aiuteranno nella loro lotta, ma sfortunatamente la fretta ha impedito loro di equipaggiarsi in maniera completa. All'inizio entrambi dispongono soltanto del proprio fisico atletico e di un Batrampino, grazie al quale possono arrampicarsi e superare gli ostacoli più alti. Fortunatamente, procedendo nel gioco è possibile raccogliere anche delle armi, i Batrang per

GAME BOY

GRAFICA + sprite grandi + buona definizione	89
SONORO + musiche d'atmosfera + effetti classici	90
GIOCABILITÀ + piuttosto veloce + ben equilibrato	87
LONGEVITÀ + vario + molti nemici famosi	87
KONAMI	88

CADARIO

IL NUMERO UNO DEI COIN - OP

GRAFICA E REALISMO ECCEZIONALE

SUPER NINTENDO GAME BOY

SCEGLI IL TUO CAMPIONE E FINISCI I TUOI AVVERSARI

SFIDE PER 1 O 2 GIOCATORI

GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

AMIGA - PC

AKlaim

NUMEROVERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

MORTAL KOMBAT®

DA NON PERDERE!

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway®
Manufacturing Company.All rights reserved.
© 1993 Acclaim Entertainment, Inc.

GIOCATORI	X
LIVELLI	X
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	X

BATTLE MASTER

Maledizione, se solo ci avessi pensato qualche mesetto fa avrei potuto scrivere la "recensione standard" per picchiaduro, cambiando ogni volta solo titolo e voto globale e sarei potuto diventare ricco senza la minima fatica...

Come mai? Semplice, perché questo Battle Master è assolutamente identico a tutto quanto uscito da Streetfighter II in avanti in fatto di picchiaduro (in effetti ho già nel cassetto un altro paio di recensioni-picchiaduro che ho fatto tutte in una volta e che conservo per il futuro, sapete

Tutti i personaggi a vostra disposizione.

Tah-dah! Chi vincerà?

Ma, e l'addome di 'sto tipo?

Un quadro "sponsorizzato".

Il primo quadro bonus.

BDM

BASTA! Non se ne può più di picchiaduro! Non è brutto, ma è monotono, nessuna trovata originale, niente di niente. Tot personaggi, tot mosse e via che ci si mena. Alcune mosse sono prese pari pari da SF2, non che sia un male, ma Battle Master è già precario per gli affari suoi. Non ce n'è, troppo monotono, piuttosto compratevi il picchiaduro delle Turtles. Kirk out!!!

JH

Battle Master: più che un gioco, un altro gioco. Peccato. Il beat 'em up in sé non sarebbe cattivo, ma ha la spiacevole prerogativa di non avere nulla che non si sia già (più o meno) visto altrove. Le mosse speciali ci sono, le prese ci sono, la sensazione di violenza c'è; la voglia di giocare a questo invece che a Street Fighter II, molto di meno.

Il secondo bonus.

com'è, mi piace portarmi avanti con il lavoro)(non si direbbe, a giudicare da quando consegni le news... NdAlex).
Ohh, lo schema della recensione comprende adesso la descrizione degli otto guerrieri da cui potete scegliere il vostro (in effetti i guerrieri sono nove ma voi potete sceglierne solo otto, il nono è il cattivone che dovete affrontare alla fine del torneo) con il rimando per maggiori ragguagli al box apposito per la descrizione dei guerrieri, vera manna e salvezza per il recensore che altrimenti non saprebbe come riempire queste pagine. Si prosegue poi con le opzioni che questa volta non mi vengono molto in aiuto, essendo ridotte al minimo indispensabile. Ci sono il solito torneo in cui si affrontano tutti

Sento un peso sullo stomaco...

gli avversari in sequenza (e alla fine il cattivone), il più divertente modo a due giocatori (è ben per quello che un picchiaduro riesce a diventare veramente longevo) mentre le op-

ANDIAM, ANDIAM, ANDIAMO A LOTTAR...

CHAN

Si scrive Chan ma si legge Ryu, o meglio, si seleziona Chan e si gioca come Ryu. Il nostro buon Chan, oltre ad essere, probabilmente, il miglior personaggio del mucchio, è dotato delle stesse mosse del buon Ryu, eseguite, tra l'altro, quasi nello stesso modo. C'è la fireball, lo Sho Ryuken (l'uppercut esagerato è stato qui sostituito da un calcione dallo stesso effetto) e un calcio rotante volante. Le mosse speciali non segnate sono abbastanza facili da scoprire, si tratta di una fireball che viaggia rasoterra e di un drago che colpisce a distanza ravvicinata e che ne fanno uno dei personaggi più facili da usare e più efficaci.

RANMARU

Non molto efficace la ragazza, ha velocità che questi personaggi di solito hanno nei picchiaduro, me sue mosse speciali funzionano solo a distanza ravvicinata e non sono molto efficaci. Ha il solito Sho-Ryuken, una raffica di calci alla Chun-li ma molto più difficile da eseguire, di minore durata e di minore effetto e una lama di energia a corto raggio che le parte dalla mano.

ALTIA

Sembra una bambina grassa. Ha le gambe più grosse della maggior parte dei lottatori del gioco, e le usa. Fa un salto rovesciato con calcio, un ottimo colpo d'interdizione, come quello di Guile, una scarica di energia che viaggia rasoterra come quella di Andy Bogard e una rincorsa che termina in un uppercut.

BODY

Il suo nome significa letteralmente "corpo" e non potrebbe essere meno adatto, visto che è proprio la cosa che gli manca: il vigliaccone ha infatti mandato a combattere la propria divisa mentre lui sta davanti alla TV con tagliatelle, birra e rutto libero. La nostra divisa oltre ad essere dotata di arti particolarmente snodabili esegue un torpedo lanciandosi addosso all'avversario, una trottola verticale come colpo di interdizione e i teletrasporta per lo schermo.

WATTS

Dal nome e dai capelli da elettrochock di questo ciccione uno si aspetterebbe scariche elettriche in quantità, ma, a meno che non siano tra le mosse segrete, neanche l'ombra. Le sue mosse speciali sono essenzialmente prese e colpi ravvicinati (una spettacolare presa con schiacciata, un'altra presa sulle spalle, etc.) che, associati alla mobilità del personaggio ne fanno un discreto bidone.

WOLVAN

Lupo mannaro e anch'esso personaggio abbastanza inutile, nonostante sembri abbastanza cattivo alle prime partite.
Sfodera un pugno con testa di lupo come quello di Andy Bogard, una raffica di calci e un calcio particolarmente potente.

JIAN

E' uno strano tipo, sembrerebbe mezza bestia e mezzo robot. Si tratta di un picchiatore, niente colpi a distanza. Come mosse speciali ha una raffica di tre pugni mentre avanza, rotola addosso all'avversario alla Blanka e ha una spettacolare presa con volo.

SYOH

E' il personaggio principale, buono, bello, bravo e tutto (per questo l'ho messo alla fine). Dotato di fireball standard, la coadiuva con uno Sho-Ryuken come colpo d'interdizione e una raffica di calci mentre avanza, balzellon balzelloni, su una gamba sola (il colpo della Gru solitaria di Zibido San Giacomo che pesca solitaria nell'alba del giovedì' mattina, suppongo)(dovrai perire per aver scoperto e svelato questo segreto... NdAlex).

ZENO

E' il nemico di fine gioco che lancia palle di energia ti si lancia addosso alla Blanka ed è velocissimo, abbastanza difficile. Non è ovviamente uno dei lottatori che potete scegliere.

DIRETTAMENTE DAL FILM

TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY

CADARIO

GAME GEAR L. 89.900 *

MASTER SYSTEM L. 99.900 *

MEGA DRIVE L. 129.900 *

* PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

T2™

" LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

IL CINEMA A CASA TUA!

NUMERO VERDE 167 - 821177

Acclaim

LEADER DISTRIBUZIONE

BATTLE MASTER

Il malefico Zeno...

zioni comprendono appena livello di difficoltà, continue (ebbene sì, qui i continue sono in numero limitato), tempo e riconfigurazione tasti. Manca stranamente (ma neanche troppo) la regolazione per la velocità di gioco.
Cominciamo subito col dire che Battle Master è un bel gioco, un picchiaduro realizzato bene, giocabile, con dei personaggi, in molti casi, bilanciati, insomma un ottimo clone di Street Fighter II, in questo modo posso iniziare la parte critica e sfogarmi senza farvi pensare che BM sia un brutto gioco.
Anzitutto buona parte degli ultimi picchiaduro per SNES sono fatti molto bene (mi riferisco in particolare a Fatal Fury II ma anche alle Turtles di questo numero, Clayfighter è un po' più alternativo come picchiaduro), ma stanno diventando davvero troppi e tutti troppo simili: non se ne può più. A questi livelli, appurato che SF II resterà probabilmente imbattuto proprio perché a lui si sono ispirati gli altri, perché sua è l'originalità e naturalmente perché rimane tutt'ora imbattuto in quanto a giocabilità, sfida, e tattica presente nel gioco, la seconda scelta sta diventando abbastanza indifferente.
Volendo fare un confronto con le Turtles che dovreste trovare su queste pagine, Battle Master mi sembra realizzato un filino meno bene tecnicamente, mi piace un po' meno come grafica e in particolare come fluidità dei movimenti (non che non sia veloce, assolutamente, è solo un minimo scattoso; per questo, forse, non sono state inserite diverse velocità), ma si vede che ha un buon concept alla base, buone mosse, efficaci i vari lottatori, insomma ha dalla sua una discreta giocabilità, anche se non la completezza tattica, specie per quanto riguarda le mosse "normali", di un SF II. Peccato che l'unico elemento che lo metta in risalto, in un panorama affollatissimo, sia la presenza di mosse speciali segrete (non sono riportate nel manuale) che, oltre all'interesse della ricerca delle mosse, aumentano il campionario delle stesse a disposizione dei guerrieri. Peccato che questo e una buona realizzazione non siano sufficienti a farlo emergere: con cotanta concorrenza ho paura che resterà sempre nella folla.

Stefano Giorgi

Wolvan, eh? Non assomiglia un po' a Blanka?

Urca, che botte...

Grosso ma agile, 'sto Watts.

Oriuchen! Oops, sbagliato.

Che posa plastica, eh?

ANDREA

C'era davvero bisogno di un ennesimo beat 'em up? Forse, se fosse stato davvero bello. Un nuovo Street Fighter, con un sacco di mosse, grafica superba e azione a tutto spiano poteva essere un'idea gradita a tutti gli assatanati di beat 'em up, ma Battle Master non possiede nessuna di queste doti in maniera sufficientemente spiccata, e non ha neppure caratteristiche peculiari o divertenti, tipo Clayfighter. In realtà non è malvagio, anzi... la velocità e la giocabilità sono buone, e lo stesso si può dire della grafica (anche se le animazioni non sono perfette), ma non propone davvero niente di nuovo o entusiasmante. Naturalmente coloro che hanno deciso da poco di convertirsi alle arti (più o meno) marziali su console possono prenderlo in considerazione, soprattutto se per qualche arcano motivo non vogliono avere niente a che fare con Street Fighter, ma per gli accaniti che possiedono già un miliardo di titoli simili non vale la pena di affrontare l'ennesima spesa.

SHIN

Ennesimo beat 'em up ennesimo clone di Street Fighter 2. E stavolta con le somiglianze si esagera. Sicuramente preferisco questo tra i vari Death Dance, Fatal Fury e company (per SNES) poiché è ben realizzato, veloce e giocabile. C'è solo un problema... ne ho le scatole piene: BASTA! Al rogo tutti quanti.

SUPER FAMICOM

GRAFICA + Non spettacolare ma buona - Appena scattosa	89
SONORO - Non male ma deludente per un SNES	87
GIOCABILITA' + Un buon picchiaduro con buoni personaggi - Come tanti altri	92
LONGEVITA' - Non ha la completezza, e la durata - di un SF II, specie per due giocatori	90
TOSHIBA EMI	88

STRIKER

I mondiali di calcio sul tuo Super Nintendo!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

È ARRIVATO STRIKER, IL NUOVO CALCIO CHE MANDA IN CORNER TUTTO IL RESTO. UNA INCREDIBILE VELOCITÀ DI GIOCO PER UNA GIOCABILITÀ CHE NON CONOSCE CONFINI. COMPONI LA TUA SQUADRA E SCEGLI IL CAMPO, CON STRIKER I MONDIALI SONO GIÀ INIZIATI!

- 64 SQUADRE CON CARATTERISTICHE INDIVIDUALI DI GIOCO
- AGGIORNATO CON LE NUOVE REGOLE FIFA
- PASSWORD PER CONTINUARE UN CAMPIONATO
- VIDEATE IN ITALIANO
- OPZIONE PER PARTITE INDOOR 6 CONTRO 6
- ESCLUSIVO EFFETTO MOVIOLA

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

Super Mario Watch
A grande richiesta la promozione continua fino al 31/3/94!

GiG nel paese delle meraviglie

Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO

AUT. MIN. N. 6/2322 - SCADE IL 31-3-94

ARMANDO TESTA SPA

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

BIOMETAL

Vi ricordate dei 2 Unlimited? Quel gruppo di musicisti che hanno fatto ballare mezza Italia con i loro pezzi di musica techno? Ebbene, ora, si sono messi in testa di mettere i loro pezzi più famosi in un videogioco, ma non è fantastico tutto questo?

I più assidui lettori di Console Mania si saranno chiesti perché abbiamo rirecensito Biometal a distanza di ben 7 mesi; beh, è presto detto: in questo caso particolare il gioco importato dalla GIG è stato modificato nella parte sonora con melodie (che io modestamente conoscevo già da tempo, essendo un assiduo frequentatore dell'ambiente discotecaro) ben più inseribili in un contesto scenico e videoludicamente avanzato come è quello in cui ci troviamo in questo particolare periodo.
Comunque, per tutti coloro che non avessero letto la recensione di Andrea, eccomi qui a riesporla. Allora, tutti voi sapete che cos'è uno spara e fuggi vero? Benone, ma dovete sapere che questo originale nome deriva da una vicenda accaduta molti anni fa e che vedeva due amici: uno di nome Spara e l'altro di nome Fuggi; i quali, un giorno, si trovarono (non mi ricordo bene per quale motivo) a non andare d'accordo; litigarono e litigarono, quando, tutto d'un tratto, Spara tirò fuori dal taschino del suo gilet (sì, avete capito bene, il rasoio di Spara aveva un taschino, e allora?) un simpatico lancia razzi con dei bei razzetti annessi, e si preparò a fare fuoco. A quel punto Spara disse a Fuggi: "O fuggi, o sparo", e allora Fuggi fuggì, e Spara (infame di natura) sparò, e così nacque quel genere di giochi che i colti chiamano shoot 'em up, ma questa è un altra storia.
Ad ogni modo questo genere di giochi ne ha fatta di strada se addirittura i 2 Unlimited, il famoso gruppo di musica techno (anche se adesso sono scomparsi dalle sale), ha pensato di farsi pubblicità tramite un videogame (cosa che non fa altro che confermare la compatibilità che c'è tra musica e videogiochi), ... e in che modo? Ma allora dove eravate con la testa fino ad ora? Naturalmente inserendo come colonna sonora dei vari livelli, le loro più famose musiche; come Tribal Dance, oppure Get Ready, purtroppo tra la rosa delle canzoni inserite, non è annoverata No Limit, ma pazienza. Peccato che la trasposizione delle suddette musiche su cartuccia non faccia la figura che speravo (sono state riadattate come colonne sonore a tutti gli effetti) ma sono comunque contento, dopotutto il lavoro c'è e si vede.
Per il resto, Biometal, non è cambiato; gran bella grafica (dei fondali veramente molto belli, anche se a volte un po' disorientanti); sprite a iosa per tutta la durata della partita (forse addirittura troppi per garantire una perfetta fluidità dello scrolling); difficoltà di gioco tutto sommato ben calibrata (a parte la resistenza dei mostri, che risultano eccessivamente intenzionati a farvi la pelle); è rimasto purtroppo invariato anche lo scarso numero dei livelli; infatti, essendo solo sei, e in più anche cortini, non ci metterete molto a finirlo. Di grande effetto anche le armi, potenziabili con i soliti power up, ma si sente la mancanza di una vera arma che distrugga dappertutto senza creare problemi; fortunatamente avrete di serie una sorta di bomba (che si ricaricherà automaticamente quando smetterete di usarla), la quale vi sarà molto utile. La recensione finisce qui.

Raffo

Beccati questo...

Fatemi passare, sono un dottore!

Che macello!

Traffico piuttosto denso, eh?

Che è, l'astronave personale di Giger?

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + bella - caotica	87
SONORO + ma vieeeeeni - con delle colonne sonore?	92
GIOCABILITA' + bello + difficilino	93
LONGEVITA' + prende bene - ma è corto	80
ACTIVISION	92

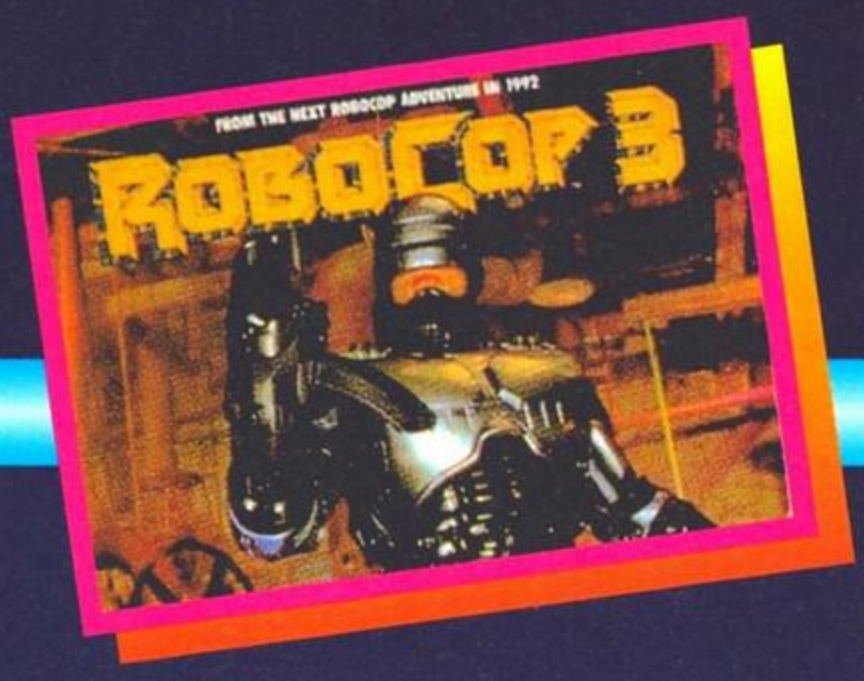
I più bei giochi

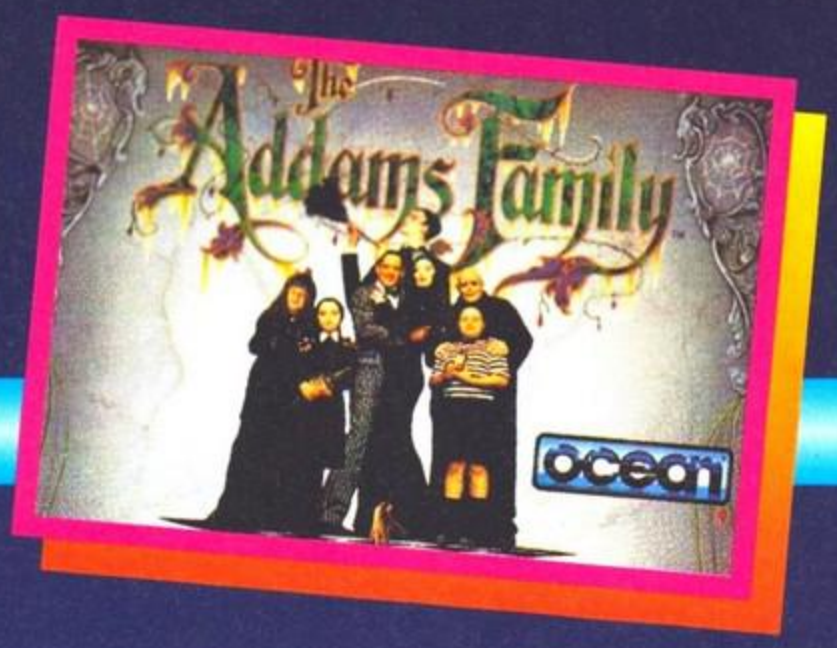
A. POLI

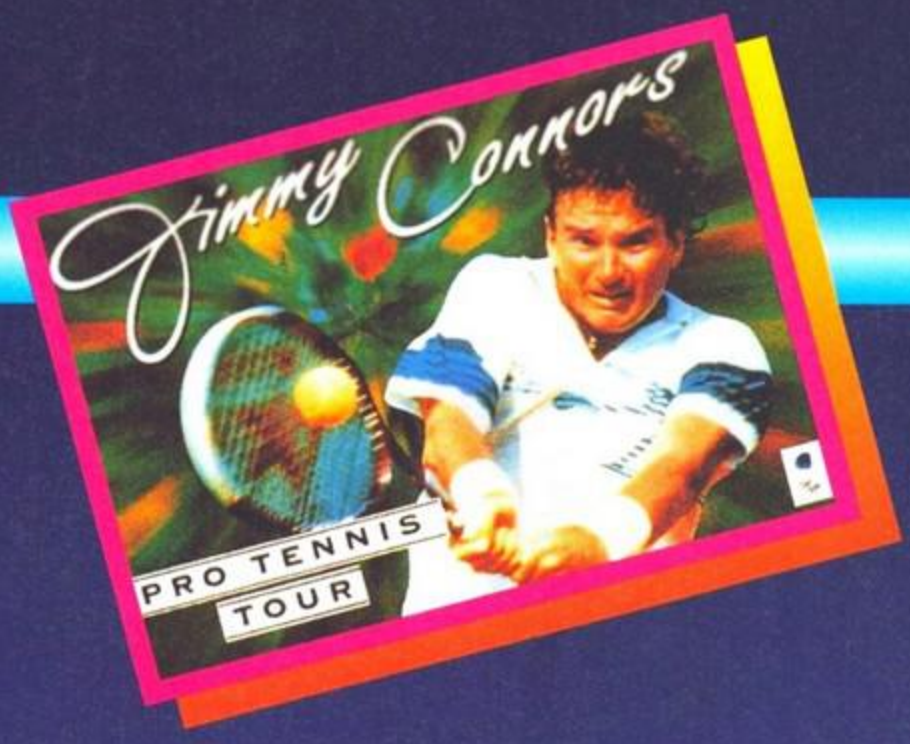
SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

a sole lire 99.900 cad.

(prezzo al pubblico IVA inclusa)







LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

DISTRIBUITO DA: LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Ah ah ah! Così impari a confrontarti con il *sottoscritto*!

Ehm, dicevo?

Ma che fa, canta e balla?

Su, non faccia così...

Quello ha la faccia da "il mondo è mio".

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

Che cosa potrebbe succedere se il buon dottore che conosciamo venisse sorpreso nel mezzo delle sue malefatte non già dal porcospino blu, ma da chiunque altro?

Probabilmente si scoprirebbe che dietro i suoi loschi intenti si nascondono ancor più terribili malefatte. Il vecchiardo infatti ha messo a punto una terrificante macchina capace di sfornare tonnellate e tonnellate di enormi fagioloni cattivi, con i quali intende sommergere l'orbe-terracqueo. Come fermarlo?
Chiaramente sfidando lui, ma prima i suoi dodici differenti e beoti guardiani, a un gioco tanto semplice quanto terribile.
Si tratta di controllare l'inarrestabile caduta dei sopracitati fagioli in maniera tale da riunirli in gruppi di quattro. Ciò fatto i fagioli si dissolveranno lasciando cadere gli altri fagioloni posti sopra di loro. L'abilità sta nell'organizzare il tutto in maniera tale da dissolvere quanti più gruppi di 4 possibile, dato che più ne si dissolvono e più bolle d'acqua vanno a intasare lo spazio di gioco avversario. Già visto? Puyo-Puyo Docet?!
Si. E come allora il gioco è grande. Se è interessante in solitario, in due raggiunge livelli di perfidia e di godibilità entusiasmanti. Rileggetevi la recensione di Puyo per avere un'idea dei differenti animi e pareri relativi a questo gioco.
Per i masochisti è possibile affrontare gli avversari concedendo loro qualche piccolo vantaggio, settando la difficoltà che andrà scalando da un semplice aumento di difficoltà, a un impressionante ingombro di almeno metà del campo di gioco con una schiera di bolle d'acqua. Novità rispetto al gioco precedente?
Il numero dei livelli, aumentato, e l'enorme quantità di continua a disposizione, l'ideale per mandare in pappa i p[illegible] cando per ore. Ma [illegible] possibilità di inserire [illegible] password (sempre con i fa[illegible] rati fagioloni) per recuperare il gioco al punto in cui lo si aveva interrotto; e una nuova gamma di suoni, dal "bluapp bluapp" delle bolle d'acqua in colata libera agli "Yuppiii!" nel momento in cui si realizza una cascata a catena con cui sommergere l'infido avversario. Come dire... Ottimo.

Christian Antonini

MEGA DRIVE

GRAFICA +Tondeggiosa ma chiara	85
SONORO + Yuppiiii! + Yiihaaaa!	80
GIOCABILITÀ + In due è micidiale	91
LONGEVITÀ + Avvincente -Ma solo se avete un avversario	94
SEGA	90

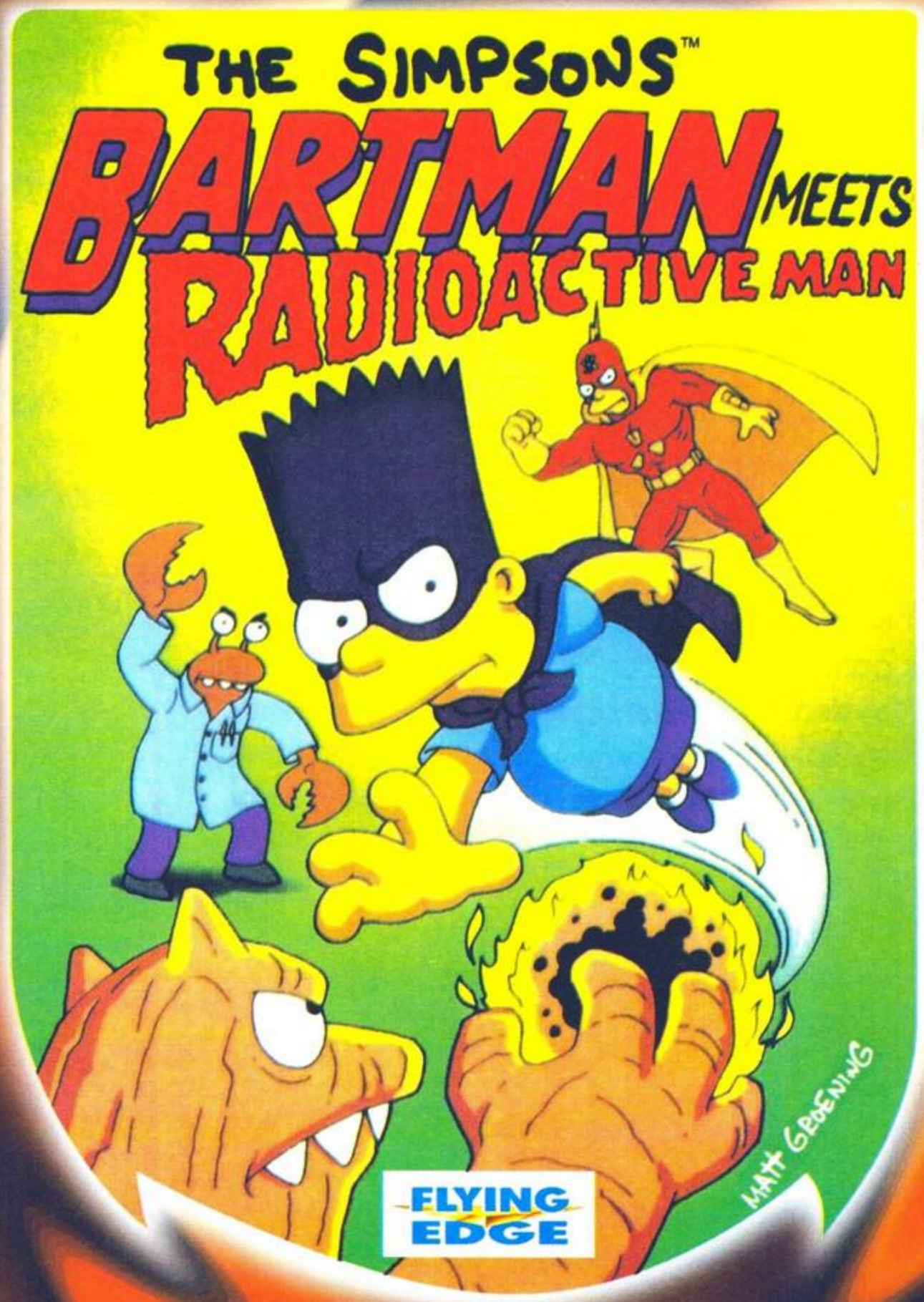
MASTER SYSTEM
GAME GEAR

Sconfiggi con BARTMAN i nemici radioattivi

A. POLI

THE SIMPSONS™

BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN



FLYING EDGE

THE SIMPSONS TM & © 1993, TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. © 1993, ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. MADE IN JAPAN.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

DISTRIBUITO DA: LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

Dragon's Lair

IMPORT

75

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Dodici anni di meraviglia. Mi ricordo ancora quando all'epoca (avevo otto anni) lo vidi per la prima volta in sala giochi...

Mi sembrava un cartone animato di Walt Disney e ne ero talmente affascinato che portai persino mio padre per farglielo vedere (era lui che ci accompagnava sempre al cinema a vedere i film del papà di Topolino). All'epoca c'erano Red e Toby, Taron e la pentola magica e in più i riediting di vecchi capolavori (Biancaneve, Cenerentola, Pinocchio e via dicendo). Don Bluth: fu una delusione scoprire che non era Walt Disney ad aver fatto quella meraviglia. Mio padre, dopo avermi spiegato che dietro la realizzazione di un cartone animato vi era un'intero staff di disegnatori, che Walt Disney era schiattato da tempo, che non era capace di disegnare e che aveva avuto semplicemente delle grandi idee (a quel punto la mia emotività di bambino subì uno scossone tremendo, tanto che non mi sono ancora ripreso, e si vede...), dicevo, mio padre avanzò l'ipotesi che questo Don Bluth poteva essere benissimo un ex-disegnatore della Walt Disney Inc. e che adesso si era staccato per lavorare in proprio. Passarono gli anni, neanche troppi, e acquistai il mio primo numero di TGM, proprio quello con la megarecensione di Dragon's Lair per Amiga, nel frattempo era anche già uscito Space Ace: lessi (torna a casa...) con attenzione e scoprii che quel genialoide di mio padre aveva ragione. Felicità alle stelle, Don Bluth era un mito e intanto io non avevo neanche mai fatto una partita né a D's L né a SA.

Ah, che bei tempi. Poi qualcosa cambiò. Ci giocai su Amiga e, incredibilmente, mi prese un casino. In sala giochi incrociai i

Oplà!

pazienza di portare a termine. Non chiedetemi perché, ma è così.

E questo Dragon's Lair per 3DO? E' bellissimo, sempre se vi piacciono i laser game. Le animazioni e i disegni sono stupendi. Anche le musiche, ovviamente, sono di altissima qualità. Sicuramente dal punto di vista audiovideo la versione che si avvicina di più al coin-op. Ma qui entra in gioco il solito discorso che riguarda i laser game. O vi piacciono o vi rompono. Nel primo caso, vi piacerà giocarci e rigiocarci anche dopo che l'avrete finito, solo per il gusto di vedervi un cartone animato. E' come per i cartoni di Walt Disney, se li adorate li rivedete più e più volte. Nel secondo, invece, non c'è nulla da fare: statene alla larga, sarebbe solo uno spreco di soldi.

Emanuele "Shin" Scichilone

Aagh! Andate via!

Come si chiamava il rospo?

Don Qixote, tempo qualche partita e lo finii. Da allora nessun laser game sfuggì dalle mie grinfie. In fondo erano stupidi - mossa giusta al momento giusto - ma mi piacevano un casino sia le animazioni che le musiche e il parlato. Respiravo un'atmosfera bellissima. Tutt'oggi, a parte le avventure grafiche e qualche caso a sé (Flashback, Doom per PC, Mega lo Mania, Cannon Fodder per Amiga, etc.), sono gli unici giochi che ho la

Singe!

E guarda dove vai!

Ed ecco che si prepara a battere...

3DO	
GRAFICA + Animazioni fluide e bellissimi i disegni - Uso troppo "vistoso" del bianco	94
SONORO + Beh, mi sembra ci sia poco da dire...	92
GIOCABILITA' + Mossa giusta al momento giusto - Mossa giusta al momento giusto	60
LONGEVITA' + Lunghe sequenze di mosse - ma basta un po' di memoria	72
READYSOFT	75

FEBBRAIO '94 VIDEOGIOCHI MESE

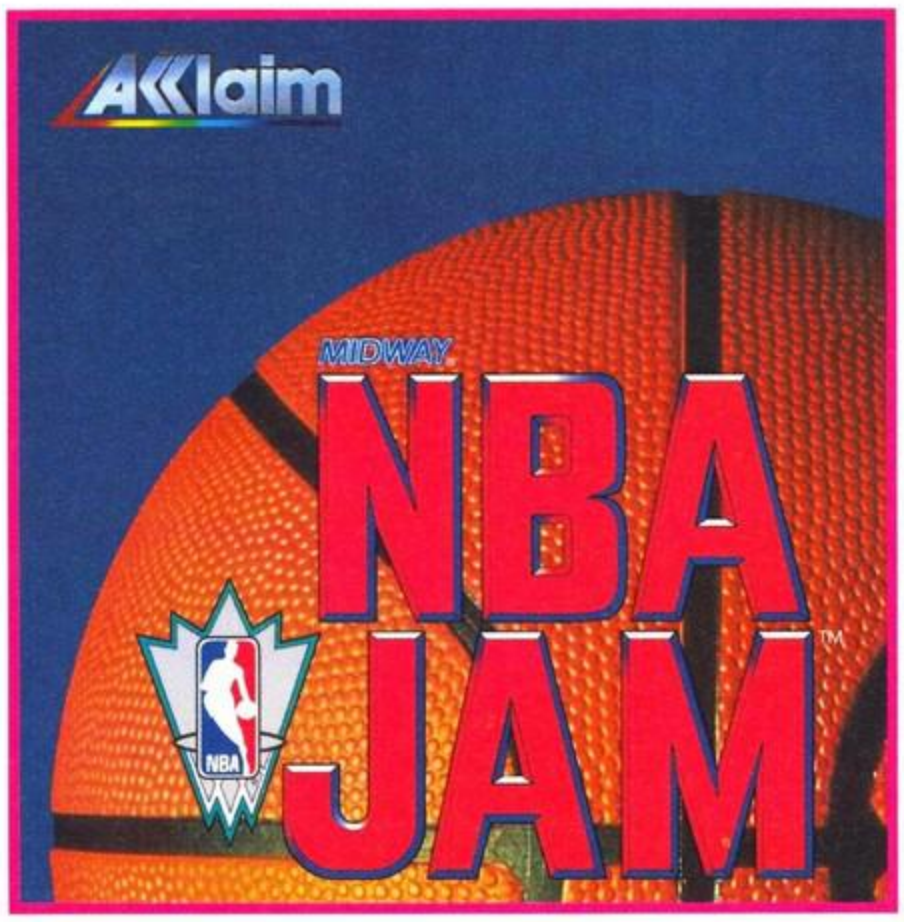
LEADER
·DISTRIBUZIONE·

DISTRIBUITO DA: LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

VIDEOGIOCHI CONSOLE

NOVITA' DEL MESE

A. POLI



NBA JAM
MEGA DRIVE / GAME GEAR / SUPER NES
Gioco di Basket:
conversione del coin-op più popolare del momento.

YOUNG MERLIN
SUPER NES
Entra nel Magico Mondo del Giovane Merlino:
16 megabit di avventura e di magia ti aspettano.

SPIDERMAN / XMEN
GAME BOY
Le avventure dell'Uomo Ragno, mitico eroe dei fumetti, finalmente anche sul portatile di casa Nintendo.

WINTER OLYMPICS
GAME BOY
Vivi le emozioni "sottozero" delle Olimpiadi Invernali '94:
10 diverse discipline sportive.

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

LEADER
DISTRIBUZIONE
"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".
CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

98

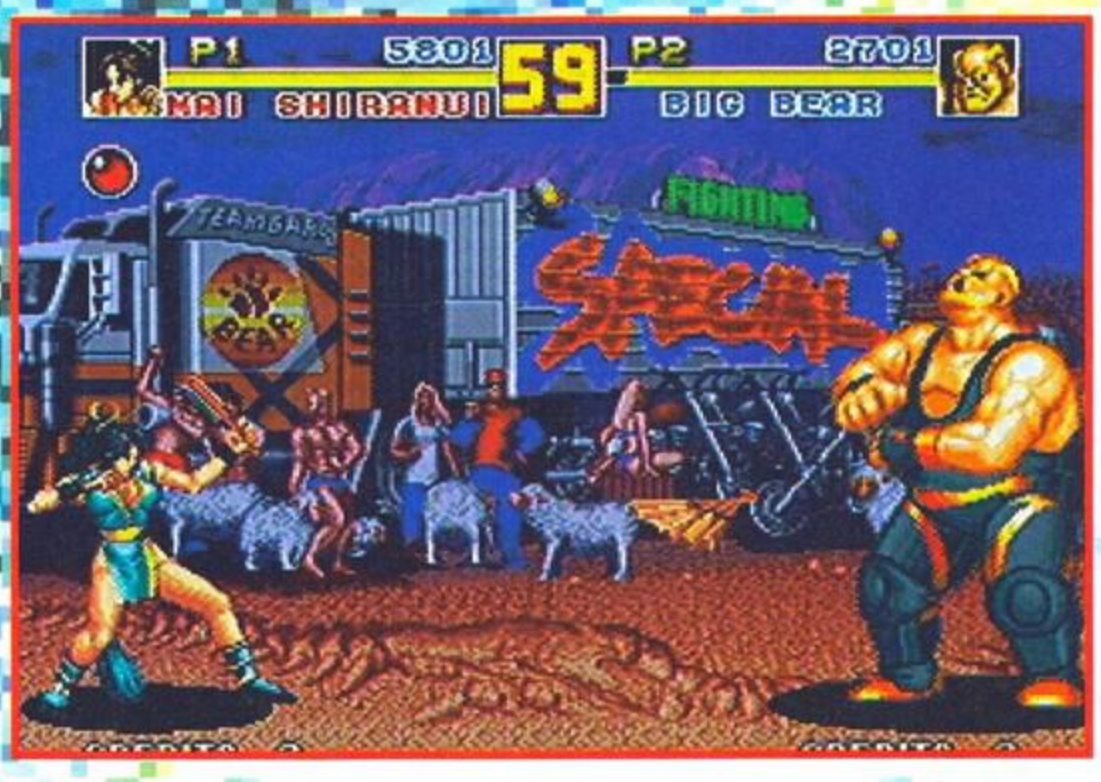
GIOCATORI	1/2
LIVELLI	16
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	6

FATAL FURY SPECIAL

Ben quindici lottatori selezionabili nell'ultima fatica beat 'em up della Snk. Il capitolo finale della saga di Fatal Fury in ben centocinquanta megabittoni di cartuccia. Fate un po' voi...

Nel senso che:1)Se siete possessori della console Snk, andate pure a comprare istantaneamente una copia di questa cartuccia; e questo perché: a) dato che avete un Neo Geo, la console dei picchiaduro, vuol dire che i picchiaduro vi piacciono, e quindi questo, che è il miglior picchiaduro disponibile per Neo Geo, vale indubbiamente la pena di essere acquistato; b) Fatal Fury Special rappresenta uno dei migliori giochi (se non il migliore in assoluto) disponibile per la vostra console. 2)Se non siete possessori della

La spaccata in verticale? Così?



Povero Big Bear...

Adesso esageriamo!

VF

Che dire? Fatal Fury II Neo Geo era già il miglior picchiaduro per console. Ora con 150 Mbit, tutti i personaggi controllabili dai giocatori, alcuni scenari veramente spettacolari (bellissima sempre l'introduzione al combattimento nella cattedrale)... resta il miglior picchiaduro su console.

Mal di schiena?

console Snk (e soprattutto se siete deboli di cuore), potete anche zompare di brutto quest'articolo; potrebbe causarvi cardiopatie, bruciori di stomaco, e irrefrenabili voglie di acquisti strani e stratosferici (o almeno di investimenti finanziari in partite allo stesso coin-op).

3)Se invece, pur appartenendo a una di queste due categorie, siete dei perseveranti testardi o anche solo curiosoni, continuate pure la lettura del presente scritto, tanto l'esito di codesta non potrà che essere uno dei due già descritti nei punti precedenti.

Allora, le caratteristiche sono le medesime di Fatal Fury 2: e cioè l'uso di tutti e quattro i pulsanti del joystick più combinazioni tra i vari tasti e una media di cinque mosse segrete per ogni com-

battente (più una iperletale, possibile solo quando si è prossimi alla morte e l'energia lampeggia).

Ecco Cheng che balza incontro al pericolo...

Per tacere del parametro comunque più innovativo della saga, il fattore che mi ha sempre fatto essere sostenitore di Fatal Fury II come ineguagliabile beat 'em up streetfighteriano: la possibilità di combattimento tridimensionale su due piani diversi. Nella maggior parte degli schermi, infatti, avrete l'opportunità di spostarvi su un altro piano dello sfondo, venendo a trovarvi non più di fronte all'avversario, ma in posizione spostata di un certo angolo, come se, insomma, occupaste i vertici diagonalmente opposti di un quadrato.

Questa realistica opzione, presente anche in Fatal Fury prima release, era però lì resa piuttosto

Non contateli nemmeno, sono quindici.

Arzillo, il vecchietto!

irrealisticamente, in quanto era sempre e soltanto un avversario mosso dal computer a poter cambiare piano, e voi potevate unicamente inseguirlo nello stesso. Adesso, come in Fatal Fury 2, oltre al fatto di poter decidere anche voi se cambiare piano o meno, potrete combattere l'avversario anche restando su un piano differente dal suo, e ciò dà luogo

Voamm, l'aereoplano...

sia a una serie di nuove tattiche di scontro - che sono ad esempio la ritirata strategica su un altro piano per un successivo attacco a sorpresa - sia a un effetto grafico sorprendentemente godibi-

FATAL FURY SPECIAL

RAFFO

Era naturale che Fatal Fury II, diretto concorrente di Street Fighter II, si dovesse evolvere come ha fatto appunto il capolavoro Capcomiano; e infatti così ha fatto, sono stati aggiunti i personaggi presenti nel primo e i boss inutilizzabili in Fatal Fury II; in più tante belle mosse nuove e un sacco di altra roba che ha già scritto Piermarco. Ma la cosa che non hanno cambiato, e in verità quella che mi dà più fastidio in questo genere di giochi, è l'ombra che lampeggia, veramente è una cosa che non giustifico e che mi fa imbestialire (forse perché sono un po' fotosensibile), comunque, a parer mio, Street Fighter II Turbo rimane ancora il miglior picchiaduro in commercio, e se questo perdesse il confronto, c'è sempre Super Street Fighter II.

Siete caldi?

le e realistico. D'altronde era piuttosto ridicolo, se ci pensate bene, che i due combattenti si trovassero sempre l'uno esattamente di fronte all'altro (o esattamente dietro), e questa prospettiva non rispecchiava di certo la realtà. Così si può tranquillamente dire che Fatal Fury II inaugura un nuovo standard nei beat 'em up su console, quello del combattimento tridimensionale. Naturalmente il cambiamento di piano è condito dalle zoomate dei lottatori e talvolta, come i pannelli dipinti nello schermo di Jubei, dalla distruzione di elementi interattivi dello sfondo. Elementi interattivi come anche barili e altri oggetti vari che potrete distruggere scaraventandovi sopra l'avversario, proprio come in SF II.

Che male... Chissà se ha i tacchi a spillo?

Beh, le migliorie rispetto a Fatal Fury 2 ci sono anche (e sennò perché dovreste acquistare quest'edizione Special?). Innanzitutto il già citato aumento del numero di lottatori selezionabili dal giocatore; poi i finali migliorati, l'eliminazione di un fastidioso rallentamento (allorché distruggevate i pannelli-separé) nello schermo di Jubei, e soprattutto l'aumento dei livelli di difficoltà, per la prima volta sei (beginner, easy, normal, hard, expert, mvs) in un gioco Snk.

Amico uligano, coi capelli un po' corti...

Zam! Via il naso!

Gli sfondi sono più o meno gli stessi dell'episodio precedente, con qualche piccola variazione e chicca: ad esempio, nello scher-

Che pedata!

mo di Big Bear spunta talvolta, in lontananza, Kim a bordo di un razzo, e nello stage di Mai compare nientepodimenoche il mitico Fuuma di World

Sfida all'OK Corral...

possessore del Neo Geo, con l'unica riserva che avevo espresso anche per l'edizione Special di SF II, e cioè la poca innovatività rispetto all'episodio precedente. Leggendo quest'articolo, però, vi sarete comunque accorti che alcune aggiunte sostanziose (non da ultimo la presenza di un lottatore misterioso) vi sono state, e ciò fa di Fatal Fury Special un titolo molto appetibile anche per i possessori di Fatal Fury 2. In ogni caso è certamente essenziale per tutti gli altri.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Panzone VS Immane: chi vincerà?

Heroes a cavallo di un pesce (?!? Stramberie giapponesi); ogni sfondo, poi, si presenta in varie e molteplici tonalità di colore, che possono sia rappresentare diversi momenti della giornata, che

"No! Ti prego! Non mi picchiare!"

rioso (ma non poi tanto) quanto implacabile combattente. Ho scritto "misterioso, ma non poi tanto" proprio perché chi ha già giocato ad Art of Fighting lo conosce senza ombra di dubbio...(e con questo vi ho già detto troppo, sennò che lottatore misterioso è?)
Le musiche sono stupende (FANTASTICA quella dello schermo di Tung Fu Rue), e gli effetti sonori pure.
Fatal Fury Special rappresenta un titolo imperdibile per ogni

MA

Va bene, Fatal Fury Special è grosso, fa male, non si attacca al lavoro del tuo dentista. E allora? Tanto io continuo a preferire Street Fighter 2 Turbo, visto che dei due piani di profondità non me ne faccio poi molto. Detto questo, c'è da dire che 'sto Special non è poi molto di più rispetto al 2 (leggi "è la stessa roba", anche se non è poi 'sto difettone, vedi Street Fighter 2 Turbo, non è necessario rivoluzionare un gioco per potenziarlo), anche se è davvero impressionante e fondamentalmente molto divertente. Bisogna ammettere che ci sono un paio di personaggi davvero "simpatici" (Krauser è parecchio cattivo) e che complessivamente è un gran titolo, ma se siete dei "die-hard fan" come me o non avete un portafoglio capace di contenere i pianeti (come me, di nuovo) tornate pure ai vari oriuchen e sonicbùm che non perdete poi molto.

E Andy si pettina...

NEO GEO	
GRAFICA + che dire?	98
SONORO + che dire?	98
GIOCABILITÀ + che dire?	98
LONGEVITÀ + che dire?	98
SNK	98

pure diverse stagioni (come il giardino ghiacciato nello schermo di Jubei).
In realtà, se batterete tutti e quindici i vostri avversari (incluso il vostro doppione) senza mai perdere un round, accederete al cosiddetto Dream Match (altra novità di quest'edizione Special), dove vi misurerete con un miste-

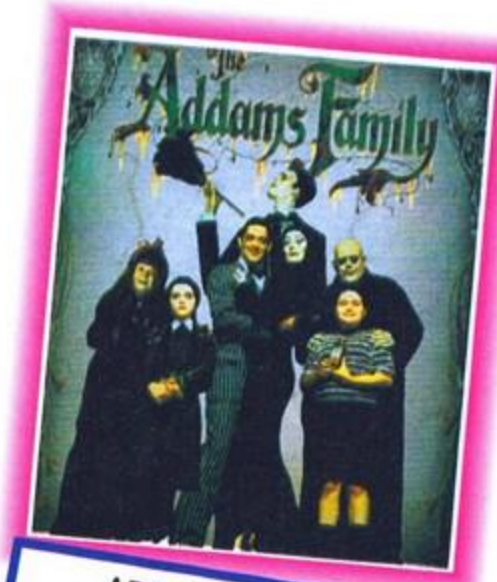
eccezionale!

I migliori videogiochi NINTENDO e SEGA a sole lire

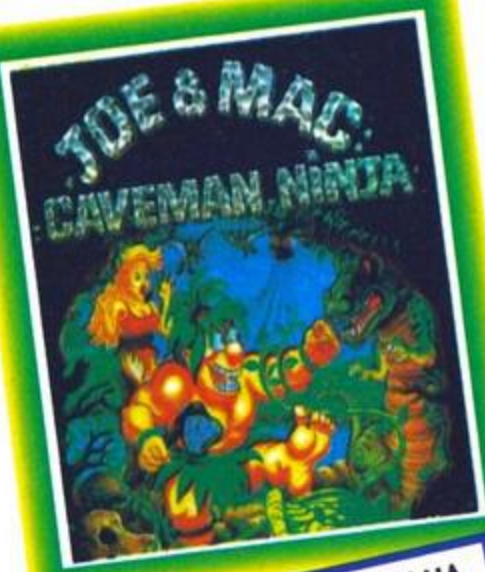
49.900 cad.

(prezzo al pubblico iva inclusa)

BATTLETOADS
NINTENDO - GAME BOY

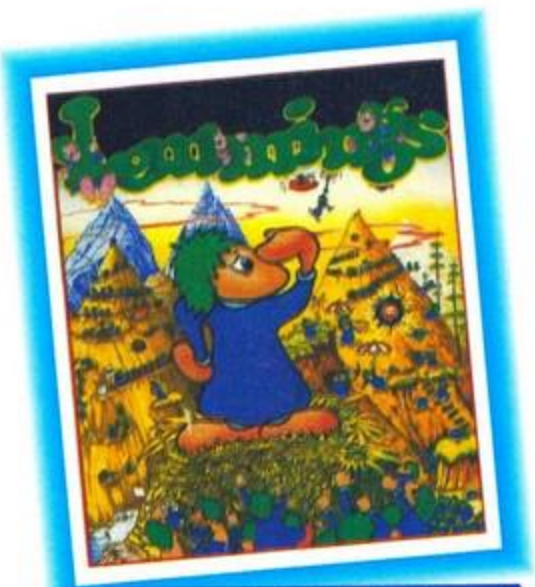


ADDAMS FAMILY
NINTENDO

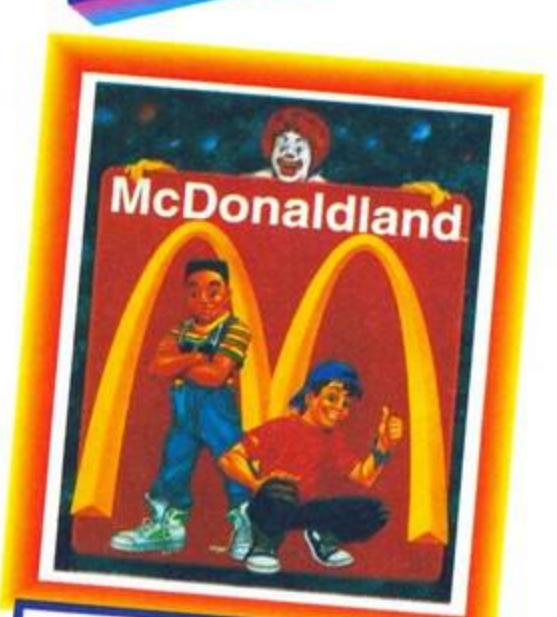


JOE E MAC CAVEMAN NINJA
NINTENDO

KICK OFF
GAME BOY

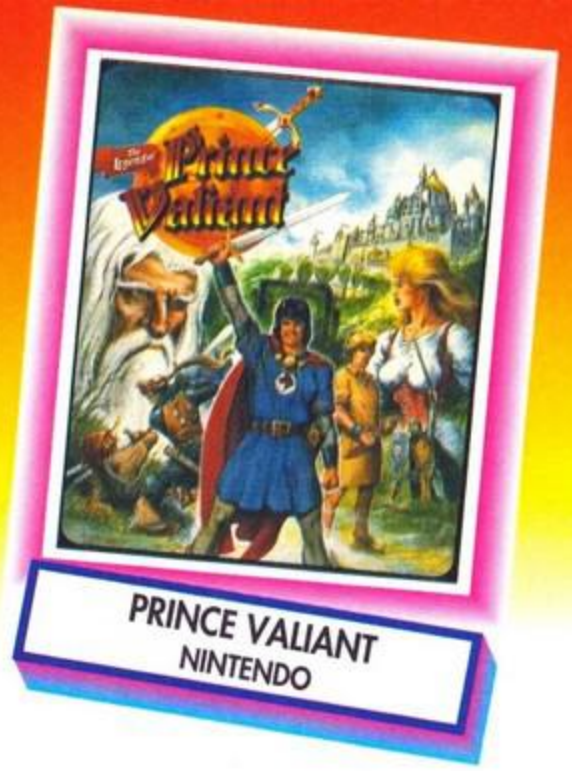


LEMMINGS
NINTENDO - GAME BOY

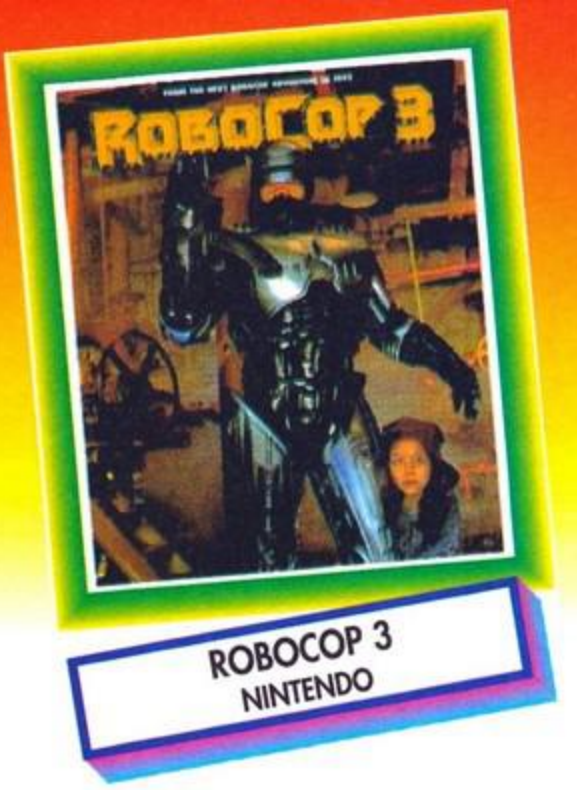


MCDONALD LAND
NINTENDO - GAME BOY

PARASOL STARS
NINTENDO

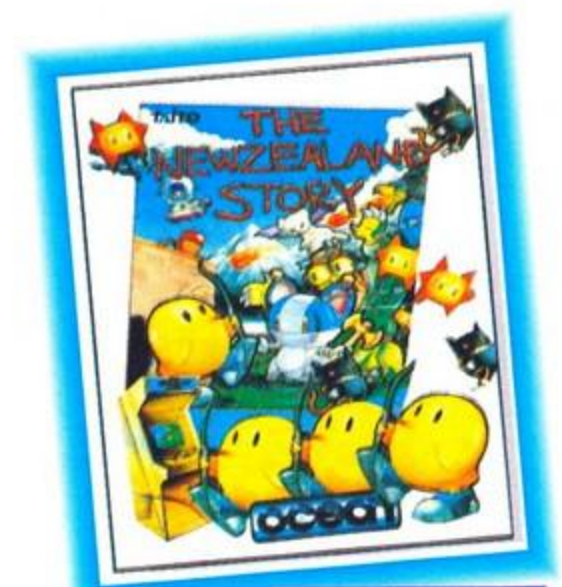


PRINCE VALIANT
NINTENDO



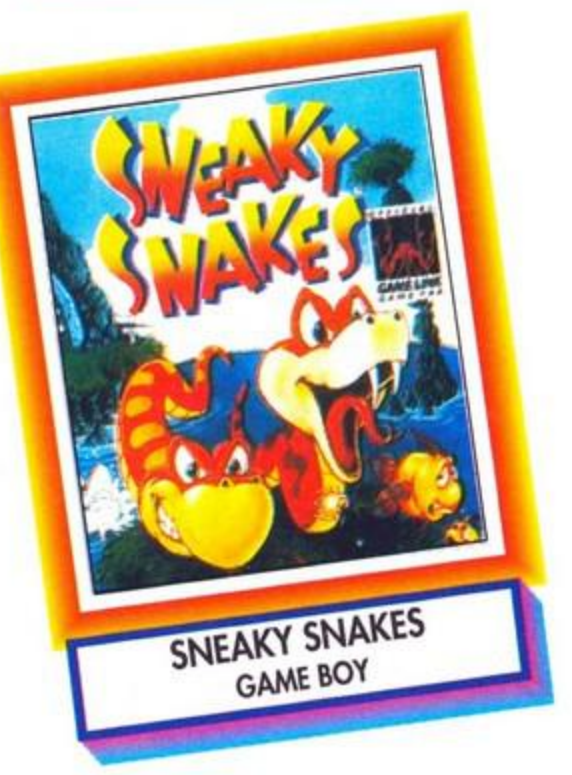
ROBOCOP 3
NINTENDO

SUPER TURRICAN
NINTENDO



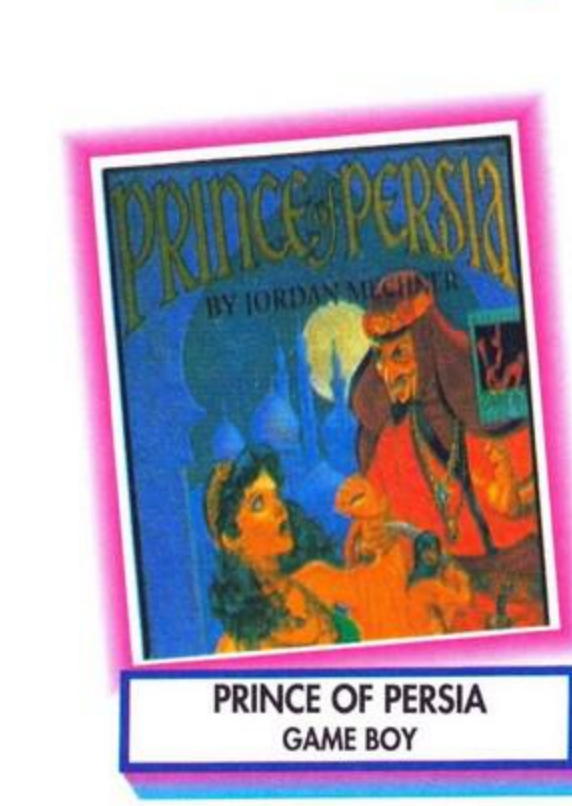
THE NEW ZEALAND STORY
MASTER SYSTEM

BATTLE OF OLYMPUS
GAME BOY



SNEAKY SNAKES
GAME BOY

SUPER HUNCHBACK
GAME BOY



PRINCE OF PERSIA
GAME BOY

TURRICAN
GAME BOY

A. POLI

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A.
VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY
TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

80

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Il primo samurai è figlio del primo padre di un samurai e della prima madre di un samurai. Inoltre i nonni sono i primi nonni di un samurai e i bisnonni sono i primi bisnonni di un samurai.

Bella foto, eh?

Andando avanti di questo passo, in breve i filosofi giapponesi arrivarono a dimostrare che già i dinosauri erano imparentati con il primo samurai, e che addirittura le loro uova indossavano un bandana contrassegnata da un sole nascente. Da questa posizione alla successiva il passo era breve: tutti gli uomini sono dei samurai. A questo punto il paese cadde nel caos più completo. Mentre prima era piuttosto difficile trovare un samurai e costituiva un vero e proprio privilegio riuscire anche solo a parlare con uno di loro, adesso il Giappone pullulava di imbecilli in semi-armature di bambù, armati di katana più o meno originale e con diverse insegne (tra cui grande successo riscuotevano quelle di una grande catena di ristoranti) dipinte sulle corazze. A parte i cittadini ancora sani di mente che si vedevano calpestare il raccolto ogni due minuti netti a opera di varie bande di neo-samurai impegnate a raddrizzare chissà quale torto, anche ai demoni questa storia non andava giù. Era già abbastanza difficile dare la caccia ai paladini della giustizia con tutte quelle benedette lame che gli conficcavano dappertutto, se adesso avessero dovuto mettersi a controllare personalmente i tipi in armatura da ammazzare perché fossero sicuri che si trattasse proprio di samurai, non finirebbero più. Per questo il grande re dei demoni ha deciso che era il caso di andare a eliminare il problema alla radice: "Bisogna sterminare il primo samurai!" - disse imperioso. Subito il suo consigliere gli fece notare che non avevano la più pallida

Il nostro eroe tenta di grattarsi la schiena con la katana...

I'm singin' in the rain...

Ma che si aggrappa a fare?

BDM

Veramente un gran bel giochino questo First Samurai per Super Famicom. La grafica è generalmente più colorata rispetto alla vecchia versione Amiga. Per ciò che concerne il sonoro, tutto a posto anche sotto questo punto di vista: molto belle le musiche, peccato per gli effetti sonori un po' troppo sporchi. La giocabilità si mantiene su ottimi livelli: il samurai ha un sacco di mosse differenti, potete tirare fendenti e calci dove e a chi volete. Forse alcuni aspetti risentono dell'età come per esempio i mostri di fine livello... In generale comunque First Samurai rimane un gioco di tutto rispetto, dedicato agli appassionati di arcade-adventure.

Chi è, Xavier?

idea di chi fosse il primo samurai e che negli archivi infernali, alla voce "primo samurai", avevano solo una foto di gruppo di trentasette persone che posavano con una spada in mano (la spada era enorme). "Ovvio" - proruppe il re - " quella è la spada del primo samurai e uno di loro è il primo samurai". Non ci fu modo di dargli a intendere che quella spada era troppo grossa e fatta di cartapesta perché potesse appartenere davvero al primo samurai. A questo punto, non ci fu bisogno che il re parlasse ulteriormente perché Spalle (il nome del consigliere) organizzasse un gruppo d'assalto capace di far fuori il gruppetto.
Ovviamente, come sempre accade a chi vuole passare una domenica a casa in pantofole (e come sempre accade a Spalle), il re dei demoni decise che non era il caso di impegnare tutti quei demoni per far fuori una mandria di umani come quella e mandò Spalle, in tutta la sua demoniosità, a sistemare la faccenda.

sbagliata. La prima cosa che udì, fu la frase: "Tu sei il male: E IO SONO LA CURA". Il suo primo pensiero fu che aveva trovato il tipo giusto e che questo non aveva idea del guaio in cui si era cacciato. Il suo secondo pensiero, giunto a distanza a tre minuti e mezzo, era tutto per quella strana katana che tanti pezzettoni di piombo gli aveva sparato sulle gengive... E poi arrivò il dubbio dell'errore.
"Butta via quelle braccia e vieni con me," - disse il re dei demoni a Spalle che si stava divertendo con l'archivista che gli aveva fornito il fascicolo informativo - "andiamo a parlare con 'sto samurai".

Il mostro (beh, brutto è proprio brutto) a due teste del primo livello.

Dite che in Giappone si trova 'sta gente sui mezzi pubblici?

Spalle consultò il fascicolo informativo e si lanciò nel tempo fino al 1984, anno riportato come originario della foto. La prima cosa che vide fu la canna di una MG (mitragliatrice da carro) dalla parte

Stavolta si portarono sul posto giusto. Incontrarono un gruppo di trentacinque persone al servizio di Lord Akira che raccoglievano le tasse in un paesino di provincia (erano andati tutti e trentacinque

HANNO RAPITO L'UOMO RAGNO!

A. POLI

GAME BOY Lit. 79.900
MEGA DRIVE Lit.139.900
PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Spider-Man®, X-Men™ and all other Marvel Characters and the distinctive likenesses therof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., and are used with permission. ©1993 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Developed by Software Creations.
Flying Edge™ is a trademark and division of Acclaim Entertainment. ©1993 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Marketed by Flying Edge™

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

Aiuta SPIDER-MAN e i suoi amici X-MEN
a fuggire dal diabolico parco di divertimenti
preparato dai suoi acerrimi nemici!

DISTRIBUITO DA: LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

I vandali sono arrivati anche qui...

perché avevano saputo che in quel paese le ragazze erano facili e nessuno aveva voluto rinunciare). La battaglia fu breve e truculenta. Il numero delle vittime combaciava perfettamente con il numero delle persone che erano presenti nel gruppo (e i due demoni stavano benissimo), quando giunse Lord Akira e un suo seguace che erano andati a prendere una tazza di sake in un bar lì vicino. Il numero delle vittime crebbe di due e nessuno dei caduti aveva corna o ali. I demoni si ritirarono soddisfatti, ma il guerriero che accompagnava Lord Akira, in realtà, non era morto. Questi si rialzò, dopo una settimana di cure presso il tempio della regione, e giurò vendetta contro il signore dei demoni per la morte del proprio signore.
Qui comincia il gioco. Voi dovete semplicemente portare il nostro samurai (a cui non riesco a dare un nome neanche a morire! Non c'è scritto da nessuna parte come si chiama 'sto disgraziato. Da adesso in poi lo chiameremo Pino) fino al regno dei demoni sotto la montagna. Non che in Giappone abbiano una montagna sola, ma i giapponesi odiano essere troppo specifici (come abbiamo avuto modo di vedere con il nome di Pino)... In compenso Pino ha dato un nuovo senso al modo di dire: "Faccio il giro largo". Pensate che per andare a recuperare il modo di entrare nella già citata montagna, il poveraccio deve attraversare un numero esagerato di livelli per poi proiettarsi nel Giappone del futuro e, solo alla fine, ritornare alla montagna per lo scontro globale. Il gioco in sé stesso è un normale platform game con l'aggiunta di un po' di beat' em up. Pino si muove per un'area di gioco veramente vasta a scorrimento multidirezionale. L'area in questione pullula, ovviamente, di demoni e servitori del re dei demoni e, fortunatamente, armi extra da collezionare e di cibo da mangiare per recuperare energia.
Abbiamo detto che nel gioco è presente una componente di beat 'em up: beh, in realtà è una componente piuttosto pesante. Il nostro samurai inizia la sua avventura come esperto di arti marziali, capace quindi di seminare ossa rotta grazie alle proprie nude estremità, e con la capacità di richiamare una spada magica dal nulla grazie alla possibilità di innalzare il proprio livello di karma. Il karma, di cui i programmatori hanno un'idea piuttosto confusa, di Pino è rappresentato dalla condizione della spada rappresentata in basso a destra: quest'ultima, infatti, si disegna a mano a mano che il samurai devasta gli avversari che incontra sparsi (sparsi soprattutto DOPO l'incontro) per i livelli. Le capacità magiche della spada si riassumono, fondamentalmente, nella sua propensione a curare le ferite che vengono inflitte a Pino, quando queste raggiungono un livello critico, utilizzando il karma messo da parte nel percorso, e svanendo subito dopo la propria opera pia per tornare solo quando il livello di karma viaggerà nuovamente su livelli alti. A proposito di opere pie, avevo dimenticato di parlarvi del magico Xavier (in realtà si tratta del mago bianco, ma gli somiglia veramente tanto) che vi verrà in aiuto quando vi troverete davanti a situazioni disperate (tipo pavimenti infuocati, corridoi sbarrati et simillia), se avrete l'accortezza di richiamare la sua attenzione suonando una delle campane che raccogliete in giro per i livelli.
Passando a parlare della qualità del gioco, non mi sento di osannarlo come in passato feci per la versione Amiga. Certo Pino si controlla molto bene, il sistema di controllo della spada è immediato ed efficace e le armi supplementari danno soddisfazione quando si usano. Il problema è che è cambiata la struttura di gioco. Mentre sul giocattolo di casa Commodore il gioco incorporava anche diversi enigmi da risolvere per potersi accaparrare le campane magiche indispensabili alla risoluzione dei livelli, in questa versione gli enigmi sono completamente scomparsi. L'unica cosa che dovrete ricordarvi di fare è di far suonare le campane ogni volta che vi trovate davanti a una situazione che sembra disperata. Inoltre tecnicamente non è granché. La grafica è bella e ben definita, ma non si muove fluidamente come potrebbe. Bello, giocabile, ma peggiore della controparte Amiga.

Giancarlo JH Calzetta

Più che un samurai sembra un nano...

Che è, un freezer?

Il metrò milanese è un po' differente...

Che ha il tizio di fianco a voi?

SHIN

La versione Amiga era molto bella e mi era piaciuta un sacco. A oltre due anni di distanza questa conversione per Super Famicom, fa bene il suo dovere e risulta altrettanto giocabile. Buona la grafica anche se non è spettacolare, solo un appunto per i mostroni finali che non sono proprio granché e sanno molto di vecchio. Anche il sonoro è gran bello, più che altro le musiche... gli effetti sono un po' oscidi. In definitiva un gran platform-arcade che varrebbe la pena avere nella propria softeca. Sayonara.

NES

GRAFICA + Grande per definizione e animazione. - Scattosa nei movimenti.	80
SONORO + I jingle sono molto orecchiabili. - Ma la qualità del sonoro è sporca.	70
GIOCABILITA' + Grande il sistema di controllo. + Piuttosto difficile, ma non impossibile.	90
LONGEVITA' + I livelli sono tanti. - Ma con così pochi enigmi, l'azione diventa monotona.	85
KEMCO	**80**

THE IC

Winter OLYMPICS

IL GIOCO PIU' 'CALDO' DELL'INVERNO!

E AGE

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA
PC
CD - ROM
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAMEBOY

LA XVII° EDIZIONE DELLE OLIMPIADI INVERNALI: IL PIU' SPETTACOLARE EVENTO SPORTIVO MAI RAPPRESENTATO SULLA NEVE! 12 SPORTS, 55 DISCIPLINE. PIU' DI 1800 ATLETI, IN GARA PIU' DI 60 NAZIONI. UNA AUDIENCE TELEVISIVA DI 2 MILIARDI DI TELESPETTATORI. FORZA, TENACIA, ABILITA': LE COMPONENTI DEL SUCCESSO. MISURATI CON 10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE, ACCETTA LA SFIDA E PUNTA ALL'ORO OLIMPICO IN UN GIOCO STRAORDINARIAMENTE APPASSIONANTE!

Screen shots versione Sega Mega Drive

U.S. GOLD®

LEADER
DISTRIBUZIONE

© LOOC 1991 © 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA', 'MEGA-CD', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO.

84

GIOCATORI	12
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ci sono cresciuto, che ci posso fare, erano i miei cartoni animati preferiti dopo quelli (tutti) che venivano trasmessi sulla "Svizzera" in "Scacciapensieri".

Fred e Wilma, Barney e Betty, arrivati in Italia con i nome di "Gli Antenati"', nel mondo anglosassone sono meglio conosciuti come "The Flintstones". Se qualcuno fosse ancora perplesso riguardo all'affermazione "L'Umanità ha bisogno d'Eroi", eccone una dimostrazione. Ci sono casi in cui singoli personaggi, eventi, momenti particolari della vita o oggetti di ogni giorno diventano in alcuni casi soggetti di vere e proprie mode, in altri danno il via a filoni. Se avessimo abbastanza "Eroi", ognuno di essi avrebbe il suo bravo film (alcuni anche due o tre, altri come Rocky addirittura cinque), il suo fan club, le sue magliette, i suoi fumetti e il suo videogioco. E invece no. Di eroi non ce ne sono mai abbastanza, altrimenti non si verificherebbero casi come quello dei Flintstones, che vedono l'uscita di un videogioco dedicato a loro ogni tot mesi. Chiaramente tale fenomeno non colpisce solo la famigliola di Bedrock City, ma anche altri gruppi di personaggi (vogliamo provare a parlare dei Tiny Toon?), molto probabilmente ciò accade per qualcuno dei seguenti motivi: i soggetti hanno un qualche tipo di convenzione con la casa che dovrà creare il gioco così da ottenere un certo guadagno proporzionale alle vendite, oppure i soggetti esercitano un qualche tipo di coercizione occulta ai danni delle menti dei programmatori, che magari erano partiti con l'idea di fare un gioco sul Tenente Colombo e finiscono col farlo su Fred e Barney, oppure ancora i soggetti piacciono realmente alla gente. Quando poi piacciono anche al direttore delle vendite della casa, al direttore del marketing, al presidente esecutivo e magari anche a tutto il consiglio d'amministrazione, avviene quel peculiare feno-

Eilà, Barney, quanto tempo!

Un drago con l'aria così placida non l'avevo mai

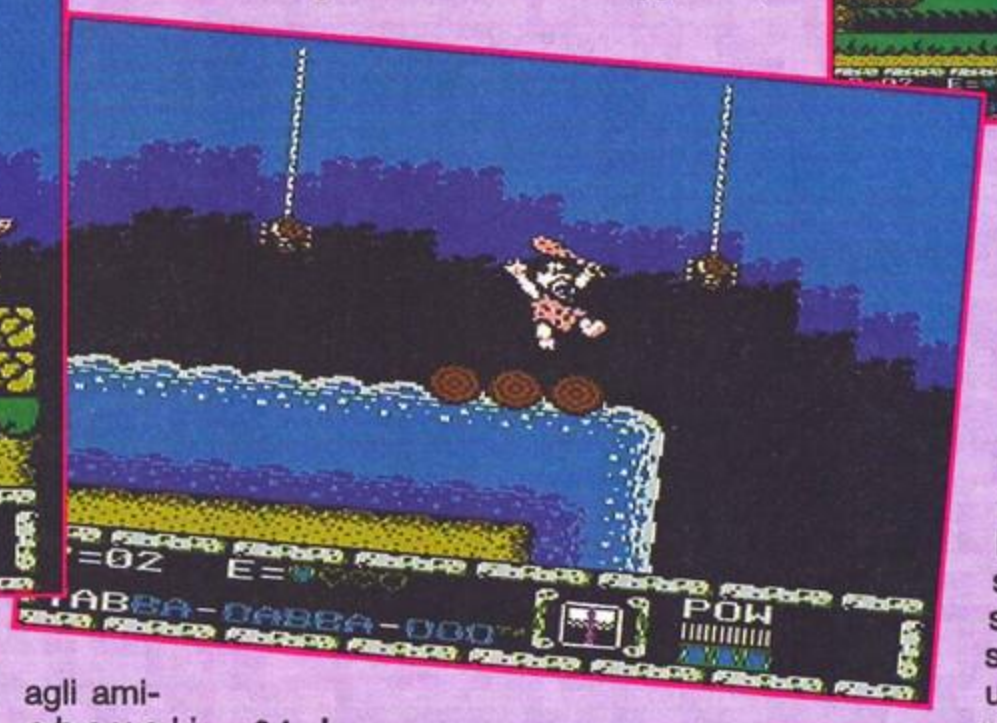
Il Tuttocittà della preistoria.

Oplà!

Che aria sorpresa, eh?

Fa male, eh?

meno per cui in qualche modo cominciano a piacere anche ai programmatori.
Forse questa ultima ipotesi può spiegare il perché dell'esistenza di questa nuova versione di "The Flintstones" per il Nes.
La storia di fondo? Presto detta: Peebles e Bam-Bam sono scomparsi. Allora Fred e Barney, la più affiatata e inseparabile coppia di tutta Bedrock, si mettono in viaggio per andare a cercarli, scoprendo che i due piccini sono andati a vedere come è fatto un vulcano da vicino. Chiaramente hanno scelto l'unico vulcano che fa da tana per un Dinosauro di Fuoco (per carità, chiamarlo Drago sarebbe offensivo), i cui sommovimenti causano ingenti colate di lava. Come fare per salvare i due frugoli? Chiaramente chiedere agli amichevoli pterodattili un passaggio fino all'interno del vulcano, e là cercare di convincere la bestiaccia a stare calma quel tanto che basta per raccogliere i due bambini. Il tutto in poco più di dodici livelli.
Gioco in solitario "The Flintstones", ma con due personaggi i quali agiscono alternandosi (vengono selezionati con Select, ovviamente), e ognuno dei due ha particolarità il più vicino possibile alla sua personalità: quindi avremo Fred combattivo e irruento armato con una buona vecchia clava, capace di dare più colpi o una sola, ben data, tradizionale mazzata; d'altra parte il piccolo Barney, più agile, si arrampica meglio di un ragno (Fred si issa sulle sporgenze) e soprattutto è armato con una micidiale fionda. Insomma uno è l'ideale per gli scontri ravvicinati, mentre l'altro è l'epiteto della scaltrezza. Inutile dirlo lungo la strada vengono trovati bonus aggiuntivi, oggetti da raccogliere ed energia. Non tutto ciò che viene incontrato e che sembra avere vita propria è da randellare a sangue, alcuni, come ad esempio i simpatici alligatori, rivestono un ruolo sociale di primaria importanza: fungono da trampolini, bene come poco altro al mondo. Le loro ganasce spalancate al vento non sono per permettere all'animale di trovare refrigerio, ma per far raggiungere ai nostri altezze altrimenti irraggiungibili. Ascensori ed elevatori di vario tipo vengono trovati in lungo e in largo nei vari livelli, ma sempre trattenuti nel becco di qualche volatile (questi pennuti animali, se non ricordo male, sono sempre stati tra i favoriti elettrodomestici di casa Flintstone - non voglio sapere che cosa viene usato come ra-



Scivolare, oh, oh, cantare, oh oh oh oh...

Scusi, scende alla prossima?

Yabba-dabba-doo! E non scordiamoci il ™!

solo dai signori Hanna e Barbera).
Il gioco non è niente male, piuttosto divertente. A scorrimento orizzontale, non presenta difficoltà particolari e tantomeno grandi difetti. Unica cosa la colonna sonora che a lungo andare stanca decisamente, troppo squillante e ripetitiva. Anche i rumori e i vari suoni sono troppo "artificiali" per riuscire convincenti.
E' comunque divertente, e il mondo dei Flintstones, così "America Anni '50", con il suo golf, le sue Dino-escavatrici, le sue automobili e le sue peculiarità ha sempre destato in me un certo interesse, mah....sarà perché ho sempre sognato di assaggiare una costata di brontosauro come la fa Wilma.
Arrivederci e Yabbadabbadoooo!

Christian Antonini

NES

GRAFICA + Hanna&Barbera Docet -Fondali piatti	86
SONORO -Colonna sonora bruttina -Suoni un po' scadenti	70
GIOCABILITÀ +Ottimo lo scambio dei personaggi +Diretto	84
LONGEVITÀ + Divertente	83
TAITO	84

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

Megadrive ITALIA

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 109.000

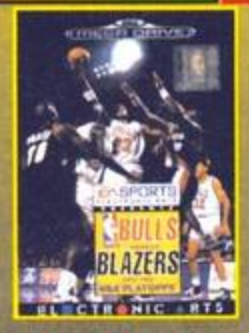
L. 59.000

L. 119.000

L. 65.000

L. 59.000

L. 105.000


L. 79.000

L. 63.000

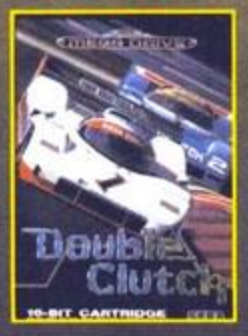
L. 113.000

L. 115.000

L. 99.000

L. 109.000

L. 78.000

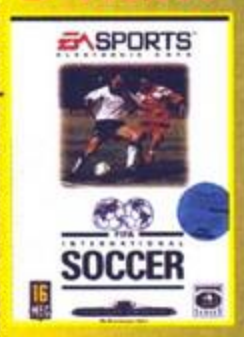

L. 89.000

L. 119.000

L. 64.000

L. XX.000

L. 125.000


L. 129.000

L. 99.000

L. 109.000

L. 95.000

MEGADRIVE 2 ITALIA + 2 joypad + ALADDIN

L. 298.000

L. 57.000

MEGADRIVE 2 ITALIA + 2 joypad

L. 239.000

L. 59.000

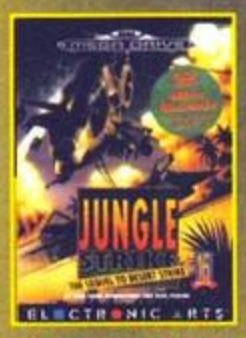
L. 75.000

L. 119.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 129.000


L. 115.000

L. 119.000

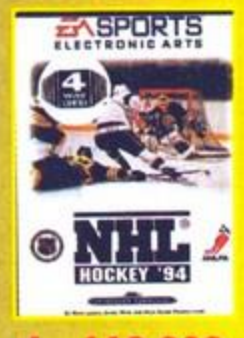
L. 45.000

L. XX.000

L. 62.000

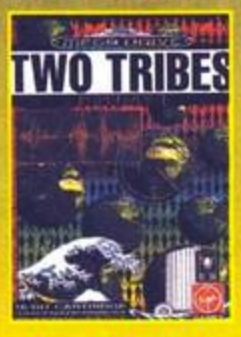
L. 99.000

L. 119.000


L. 119.000

L. 135.000

L. 99.000


L. XX.000

L. 99.000

L. 105.000

L. 119.000

L. 115.000

L. 119.000

L. 109.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

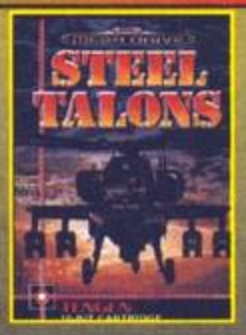
Megadrive Italia e USA

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 105,000

L. 55.000

L. 55.000



L. 63.000

L. 99.000

L. 49.000

L. 138.000

L. 49.000

L. 89,000

L. 63,000

L. 99.000

L. 65.000

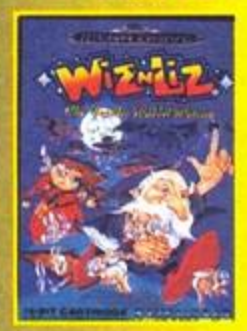
L. 105.000

L. 99.000

L. 49.000

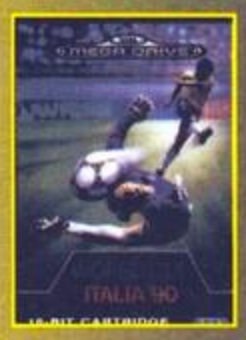
L. 119.000

L. 119.000



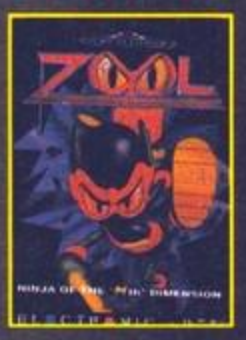
L. 105.000

L. 53,000

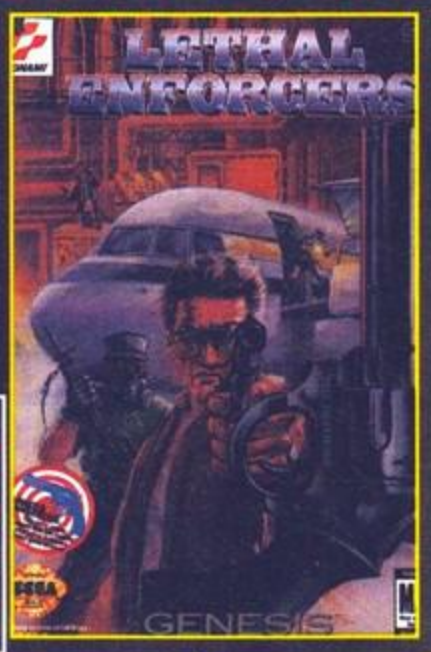


L. 47.000

L. 52.000



L. 115.000

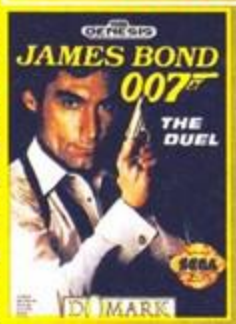


...inoltre: HIGH SEAS HAVOC, NIEGEL MANSELL RACING, JOE & MAC, PEBBLE BEACH GOLF, BUBBLE & SQUAK, LOST VIKINGS, GLI SBULLONATI, SPEEDWAY PRO-CHALLENGE, TRIPLE SCORE, GOOFY.... e tanti altri!! TELEFONA ALLO 051-343.504 per le ultimissime uscite!!

L. 105.000

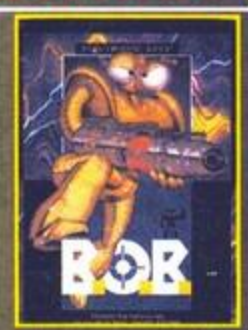
L. 119.000

L. 109,000



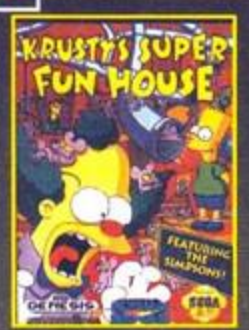
L. 39,000

L. 109,000

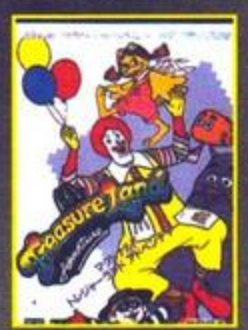


L. 79.000

L. 89.000



L. 59.000



L. 49.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 109,000

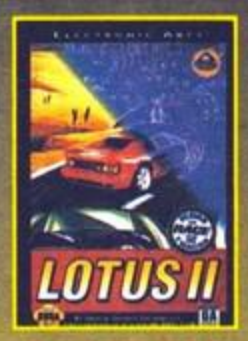
L. 115,000

L. 105,000

L. 129.000

L. 109.000

L. 99,000



L. 105,000

L. 119,000

L. 105,000

L. 99,000

L. 129,000

L. 125,000

L. 99,000

L. 109,000

L. 105,000

L. 99,000

L. 99,000

L. 89,000

L. 99,000

Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

85

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Otomo, Akira, Matsushita, Tokio, Giuseppe, no, non c'entra niente con il Giapponese... preparatevi comunque a giocare ad uno dei prodotti più assurdi degli ultimi tempi, per chi conosce le lingue orientali.

Scegliete il vostro personaggio...

Avete presente quei personaggi assurdi saltati fuori dalla mente di qualche sadico giapponese, massì, quei tizi ultradeformati che se ne vanno in giro per il Giappone a far disastri... Molte produzioni cartoonesche del Paese del Sol Levante hanno proprio come punto di riferimento questi disgraziatissimi personaggi con un testone di proporzioni epiche, spesso dotati di minuscoli corpicini e armati in modo incredibile (per le loro dimensioni).
Bene, qualche tempo fa i programmatori della Konami decisero di realizzare un giochino pieno di tizi deformati oltre ogni limite; non soddisfatti, lo farcirono di una pressoché infinita di sottogiochi, in pratica crearono il "Ludus" videoludico! Che roba bella, eh? Vi vedo un po' perplessi, vorrà dire che mi dovrò spiegare meglio (uffa, ma vi devo dire proprio tutto?); in apparenza Goemon era un semplice platform game con vari nemici da far fuori e insidiose piattaforme da affrontare, in verità bastava entrare in un villaggio per potersi

Sì, sì, chiarissimo.

Prendi questo!

Va bene tutto, ma quello cos'è?

Il posto di guida del robot di Goemon.

IMPORT

GANBARE

Perché non possono esistere i giganti amichevoli?

ADESSO TI MENO... CON UNA PIPA!

GOEMON

Il mio personaggio preferito, è un tipico combattente orientale, sfortunatamente non è molto agile, in compenso combatte con una specie di pipa (ecco spiegata l'origine dello strano titolo di questo box), che può potenziare fino a trasformarla in una specie di catena in grado di far del dolore anche a una certa distanza.

EBISUMARU

Un tizio enormemente grasso che tenta di far male utilizzando una specie di ventaglio; forse il meno appetibile del gruppo, ma tenete conto del fatto che parte con una discreta somma di soldi.

SASUKE

No, non è il mitico ninja che mi accompagnato durante l'infanzia (il miglior cartone animato di ninja che abbia mai visto), ma comunque è un personaggio molto simile; questo piccoletto, oltre a essere straordinariamente agile, taglia i nemici in due (come i discendenti della scuola di Nanto!) e, se adeguatamente potenziato, può lanciare addirittura dei coltelli.

Nebbia in Val Padana.

rendere conto di quanti incredibili giochilli era dotato questo videogioco.

Per essere onesti non ho mai giocato il primo titolo, ma leggendo le varie recensioni pubblicate da alcune riviste all'uscita del gioco, ho potuto farmi una discreta opinione del gioco, che forse risultava strozzato dalla lingua, totalmente giapponese, che poteva mettere "leggermente in difficoltà" l'utente medio (sciocchezze! Il buon vecchio Gab li sgranocchiava a colazione, i giochi così, e oltre a un po' d'inglese parlava solo il genovese... Ciao Gab. NdAlex).

Fortuna che dopo qualche mese venne messa in circolazione la versione in inglese, decisamente più alla mano (sicuramente più degli assurdi ideogrammi giapponesi).

Chiarissima come strumentazione, no?

Ma da dove salta fuori questo?

GOEMON 2

QUEEN COMPUTER

Software & games

"Emozioni Virtuali"

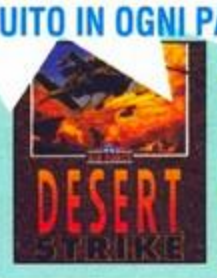
SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

ACROBATIC MISSION	75.000
ACTION REPLAY SUPER NES/SUPER NIN	116.900
ADDAMS FAMILY *	139.900
ADDAMS FAMILY 2 *	135.000
AEREO THE ACROBAT *	143.900
AEROBIZ *	150.000
ALADDIN *	150.000
ALIEN 3 *	129.000
ALIENS VS PREDATOR	119.900
AMERICAN GLADIATORS	103.900
ART OF FIGHTING *	189.900
ASTERIX *	179.900
BARTS NIGHTMARE *	140.000
BATMAN IL RITORNO *	126.900
BATTLE MASTER *	195.000
BATTLETOADS 2 *	126.900
BEETHOVEN *	142.900
BEST OF THE BEST	139.900
BIO METAL - DARIUS 3	119.900
BLUES BROTHERS	133.900
BOB *	119.900
BOXING LEGENDS OF THE RING *	143.900
BUBSY *	135.000
BUBSY THE BOBCAT *	126.900
CACOMA KNIGHT	70.000
CAESAR PALACE *	135.000
CAPITAN AMERICA *	140.000
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS *	TEL.
CHAMPIONSHIP POOL *	TEL.
CHUCK SOCK *	TEL.
CLIFFHANGER *	TEL.
COMBATRIBES	105.000
CONGO'S CAPER *	103.900
COOL SPOT *	159.900
DAFFY DUCK *	143.900
DARIUS FORCE *	165.000
DESERT STRIKE *	83.900
DRACULA *	140.000
DRAGON'S LAIR *	139.900
EMPIRE STRIKE BACK *	162.900
EQUINOX *	TEL.
F ZERO	103.900
F1 CHALLENGE - NIGEL MANSELL *	129.000
F1 POLE POSITION *	159.900
FANTASY STORY (WRESTLING) *	208.000
FATAL FURY *	138.900
FATAL FURY 2 *	226.900
FINAL FIGHT 2	150.000
FINAL SET TENNIS *	165.000
FINAL STRETCH *	196.900
FIRST SAMURAI	149.900
FLASHBACK *	TEL.
FUN & GAMES *	132.900
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	140.000
GODS *	165.000
GOOF TROOPS *	143.900
GP 1 MOTOMONDIALE *	140.000
GREAT WALDO SEARCH *	75.000
GS ANGELS *	180.000
GUNDAM 2 *	189.900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES *	135.000
INTERNATIONAL TENNIS *	140.000
JAMES POND *	129.000
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR *	139.900
JIMMY CONNORS TENNIS *	105.000
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	135.000
JURASSIC PARK *	179.900
KAWASAKI CHALLENGE	135.000
KENDO RACE *	139.000
KICK OFF	139.900
LAST ACTION HERO *	TEL.
LETHAL WEAPON	139.900
LOCK ON *	139.900
MACROSS *	195.000
MAGIC JOHNSON BASKET	165.000
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE *	112.900
MARIO ALL STAR COLLECTION	140.000
MARIO IS MISSING *	132.900
MECAROBOT GOLF *	135.000
MECHWARRIOR *	119.900
MORTAL KOMBAT *	143.900
NBA ALL STAR CHALLENGE - BASKET *	75.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	146.900
OPERATION LOGIC BOMB *	143.900
OUT TO LUNCH *	140.000
PAC ATTACK *	119.900
PALADIN QUEST *	149.900
PLAYER MANAGER *	149.900
PLOCK *	142.900
PRINCE OF PERSIA *	140.000
PUSH OVER	89.900
R - TYPE 3 *	163.900
RED LINE F1 RACE *	139.900
RETURN OF THE DOUBLE DRAGON *	75.000
ROBOCOP 3	103.900
ROCK & ROLL RACING *	135.000
ROCKETEER *	43.900
ROCKY RODENT *	135.000
RUN SABER *	143.900
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING *	195.900
SECRET OF MAMA *	163.900
SENGOKU *	150.000
SENSIBLE SOCCER 92/93 *	TEL.
SHADOW RUN *	103.900
SIDE KICK SOCCER TONY MEOLAS *	136.900
SIM ANT *	139.900
SIM CITY	105.000
SKYBLAZER *	TEL.
SPIDERMAN & X-MAN *	140.000
STANLEY CUP HOCKEY *	133.900
STARWING	126.900
STEALTH	105.000
STREET COMBAT - RANMA 1/2	105.000
STREET FIGHTER 2 *	163.900
STREET FIGHTER 2 TURBO *	173.900
STRIKER- WORLD SOCCER *	TEL.
SUNSET RIDER *	135.000
SUPER ACQUATIC GAME *	135.000
SUPER ADVENTURE ISLAND *	140.000
SUPER ALESTE	140.000
SUPER BOMBERMAN + INT. 5 JOYPAD *	165.000
SUPER BOWLING	105.000
SUPER DOUBLE DRAGON *	140.000
SUPER EMPIRE STRIKES BACK *	TEL.
SUPER F1 CIRCUS 2 *	150.000
SUPER F15 STRIKE EAGLE *	120.000
SUPER FORMATION SOCCER II *	TEL.
SUPER JAMES POND *	140.000
SUPER MARIO ALL STARS *	140.000
SUPER MARIO KART	103.900
SUPER MARIO WORLD *	105.000
SUPER OFF ROAD *	126.900
SUPER OFF ROAD BAJA *	135.000
SUPER PUTTY *	139.900
SUPER SOCCER	119.000
SUPER STRIKE GUNNER *	140.000
SUPER SWIV	139.900
SUPER TMHT TURTLES IV	140.000
SUPER TURRICAN *	TEL.
SUPER WIDGET *	135.000
SUPER WRESTLE MANIA *	120.000
SUPER ZELDA 3	105.000
TAZMANIA *	133.900
TECNO BOWL *	162.900
TERMINATOR 2 *	179.900
THE 7TH SAGA *	TEL.
THE LAWNMOWER 2 (IL TAGLIAERBE) *	159.900
THE SUPER SUPER ACQUATIC GAME *	110.900
TINY TOONS *	89.900
TOM & JERRY	140.000
TOP GEAR 2 *	132.900
TRODDLERS *	122.900
TUFF E NUFF *	143.900
USA ICE HOCKEY *	89.900
UTOPIA *	139.900
VEGAS STAKES (CASINÒ)	105.000
VOLLEYBALL 2 *	142.900
WE'RE BACK DINOSAUR'S STORY *	139.900
WHERE IS CARMEN 2 *	146.900
WING COMMANDER *	167.000
WING COMMANDER - SECRET MISSION *	142.900
WINTER OLYMPICS *	146.900
WOLF CHILD	105.000
WORLD HERO *	159.900
WORLD LEAGUE BASKETBALL *	105.000
WORLD SOCCER *	135.900
WWF ROYAL RUMBLE *	TEL.
WWF WRESTLINGMANIA	115.900
YOSHIE COOKIE *	116.900
ZELDA	103.900

"A gran richiesta ritorna la **Queen Fidelity Card**
Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà. Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!**
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"



CD - 32

AKIRA *	59.900
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO) *	69.900
ALIEN BREED SPECIAL EDITION *	70.000
ARABIAN NIGHT *	49.900
CAPTIVE 2/LIBERATION *	67.900
CASTLES II *	64.900
CHAOS ENGINE *	54.900
D/GENERATION *	70.000
DEEP CALL *	70.000
DEEP CORE *	69.900
DEFENDER OF THE CROWN II *	70.000
DIGGERS *	TEL.
ELITE *	70.000
F17 CHALLENGE *	70.000
GULP *	64.900
HUMANS I + 2 *	69.900
INFERNO *	69.900
INTERNATIONAL GOLF *	64.900
INTERNATIONAL OPEN GOLF *	70.000
JAMES POND 2 - ROBOCOD *	70.000
JOHN BARNES E. FOOTBALL *	49.900
JURASSIC PARK *	64.900
LEGACY OF SORASIL *	56.900
LEGEND OF SORASIL *	70.000
LIBERATION *	70.000
LOTUS TRILOGY *	70.000
MEAN ARENAS *	69.900
MORPH *	70.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP *	64.900
NOW GAMES VOL. 1 *	70.000
NOW GAMES VOL. 2 *	70.000
OVERKILL *	69.900
OVERKILL & LUNAR - C *	70.000
PINBALL FANTASIES *	79.900
PROJECT - X *	79.900
PSYCHO KILLER *	70.000
RYDER CUP *	64.900
SENSIBLE SOCCER 92/93 *	70.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO *	79.900
SLEEPWALKER *	69.900
SURF NINJAS *	66.900
T. F. X. *	64.900
THE LOTUS TRILOGY *	69.900
TOTAL CARNAGE *	70.000
TOWN WITH NO NAME *	79.900
TROLLS *	64.900
TROLLS 2 (OSCAR) *	69.900
TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING *	69.900
URIDIUM 2 *	67.900
UTOPIA 2 *	70.000
WHALE'S VOYAGE *	69.900
WINTER SUPER SPORTS *	69.900
ZOOL *	69.900

MEGA DRIVE

2020 BASEBALL *	135.900
ACQUATIC GAME	52.900
ADATTATORE A 4 VIE *	99.900
ADDAMS FAMILY *	129.900
AEREO THE ACROBAT *	119.000
AEREO THE ACRO - BAT *	TEL.
ALADDIN *	132.900
ALIEN STORM	50.000
ALIENS 3 *	69.000
AMAZING TENNIS *	98.900
ASTERIX *	125.000
ATOMIC RUNNER *	59.000
BARTS NIGHTMARE *	115.000
BATMAN	52.900
BATMAN IL RITORNO *	73.900
BATTLETOADS	89.900
BILL WALSH FOOTBALL	135.000
BLADES OF VENGEANCE *	149.900
BLASTER MASTER 2 *	99.000
BOB *	103.900
BOXING LEGENDS OF THE RING *	140.000
BUBSY *	112.900
BULLS VS BLAZER	103.900
BUSTER DOUGLAS KO BOXING *	52.900
CAPITAN AMERICA	89.900
CHAMPIONSHIP BOWLING	103.900
CHUCK ROCK II *	135.000
CIKI CIKI BOY *	43.900
CLIFFHANGER *	TEL.
COLUMNS 3 *	105.000
COOL SPOT *	119.900
COSMIC SPACEHEAD *	TEL.
CYBORG JUSTICE	72.900
DASHING DESPERADOS *	120.000
DAVIS CUP TENNIS	113.900
DINOSAUR FOR HIRE *	113.900
DONALD DUCK - QUACKSHOT *	52.900
DOUBLE DRAGON	119.900
DOUBLE DRAGON 3	110.000
DRACULA *	TEL.
DUNE BATTLE FOR ARRAKIS *	TEL.
ECCO THE DOLPHIN *	73.900
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING *	166.900
EX - RANZA *	109.900
F1 GRAND PRIX *	76.000
F 117 NIGHTSTORM *	149.900
F 22 INTERCEPTOR	69.00
FANTASTIC DIZZY *	TEL.
FATAL FURY *	113.900
FATAL LABYRINTH *	69.000
FERRARI F1 *	73.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER *	139.900
FLINSTONES *	89.900

FORMULA 1 *	139.900
G LOCK - AIR BATTLE	66.900
GALLAHAD *	89.900
GAUNTLET IV *	139.900
GENERAL CHAOS *	116.900
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	129.900
GLOBAL GLADIATORS *	73.900
GOLDEN AXE 2 *	59.900
GOLDEN AXE 3 *	73.900
GRAND SLAM TENNIS *	66.900
GUNSHIP *	149.900
GUNSTAR HEROES *	110.000
H REAL DEAL BOXING *	52.900
HAUNTING *	123.900
HOME ALONE 2 *	113.900
HOOK *	133.900
HUMAN	83.900
INDIANA JONES *	73.900
JAMES PND III *	149.900
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	89.900
JOHN MADDEN FOOTBALL *	43.900
JUNGLE STRIKE *	119.000
JURASSIC PARK *	126.900
KICK BOXING *	69.000
KICK OFF	103.900
KID CAMALEON	43.900
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID) *	75.000
LANDSTALKER *	TEL.
LAST ACTION HERO *	TEL.
LEMMINGS *	69.000
LETHAL ENFORCEMENT + GUN *	TEL.
LHX ATTACK CHOPPER *	73.900
LOST VIKING *	TEL.
LOTUS 2 *	149.900
LOTUS TURBO *	75.000
MAGIC BUBBLE *	TEL.
MAZINGA ROBOT - MAZIN SAGA	103.900
MEGALOMANIA	103.900
MIG 29 FIGHTER PILOT *	133.900
MOHAMMED ALI BOXING '93	105.000
MONOPOLI	75.000
MOONWALKER	69.000
MORTAL KOMBAT *	135.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL *	103.900
NHLPA HOCKEY '93	73.900
OLIMPIC GOLD *	73.900
OUT OF THIS WORLD-ANOTHER WORLD *	89.900
OUTRUN *	69.000
OUTRUN 2091	59.900
PAPERBOY *	52.900
PEBBLE PEACH GOLF *	139.900
POWRER CHALLENGE GOLF	103.900
PUGGSY *	TEL.
RAMPART *	75.000
RANGER X *	120.000
ROAD RUSH II	73.900
ROBOCOP 3 *	129.900
ROBOCOP VS TERMINATOR *	TEL.
ROCKET KNIGHT ADVENTURE *	103.900
ROLLING THUNDER 2 *	69.000
SENSIBLE SOCCER 92/93 *	TEL.
SHADOW THE BEAST 2 *	73.900
SHINING FORCE	119.900
SHINOBI 2	103.900
SIDE POCKET - BILIARDO *	69.000
SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE *	129.900
SNOW BROTHER *	TEL.
SOCKET *	119.000
SONIC 1 *	29.000
SONIC 2	69.000
SORCERER KINGDOM	135.000
SPEEDBALL 2	59000
SPIDERMAN & X - MAN *	113.900
STEEL TALLONS *	83.900
STORMLORD	29.000
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION *	149.900
STREET OF RAGE 2 *	89.900
STRIDER 2 *	75.000
SUMO FIGHTING	119.900
SUPER CHASE HQ *	75.000
SUPER KICK OFF *	159.900
SUPER MONACO GP II	73.900
SUPER OFF ROAD	119.900
SWORD OF SODAN	29.000
T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME	129.900
TALE SPIN	73.900
TAZMANIA *	73.900
TEAM USA BASKETBALL	72.000
TECHNO CLASH *	TEL.
TECNO BOWL *	159.900
TERMINATOR 2 *	129.900
THE SUPER SHINOBI 2 *	TEL.
THUNDER FORCE IV	80.000
TINY TOONS	103.900
TOYS	119.900
TREASURE ISLAND ADVENTURE *	103.900
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST *	119.900
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS *	TEL.
TWO TRIBES POPULOUS II *	TEL.
TYRANTS - MEGA LO MANIA	73.900
ULTIMATE SOCCER *	110.000
UNIVERSAL SOLDIER *	119.900
VIRTUAL PINBALL *	149.900
WARP SPEED	59.000
WIMBLEDON TENNIS *	110.000
WINTER OLYMPICS *	149.900
WIZ'N'LIZ *	TEL.
WORLD CLASS LEADERBOARD *	69.000
WORLD CUP ITALIA *	43.900
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO *	69.000
WORLD TROPHY SOCCER *	75.000
WRESTLE WAR *	39.000
WWF ROYAL RUMBLE *	140.000
WWF WRESTLINGMANIA *	73.900
X - MEN *	119.900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS *	125.000
ZOOL *	129.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	CONSOLE	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L.....7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L.....13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L.....20.000
CO TOT	L.....

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

GANBARE GOEMON 2

RAFFO

E siamo giunti alla seconda puntata del giapponesino più scemo dell'Universo (ha un amico che si chiama Universo). Cosa posso dirvi; che è un gioco strano, diciamo che racchiude in una cartuccia un enormità di giochi differenti, il che lo rende indubbiamente molto vario; per quanto mi riguarda la parte grafica, è perfetta (adoro lo stile giapponettoso), le musiche sono belline; ma purtroppo il tutto è pregiudicato dalla lingua giapponese, che rende impossibili la risoluzione di molte parti del gioco, come ad esempio quando bisogna risolvere un indovinello... peccato.

Con questo seguito siamo nuovamente ricaduti nello stesso problema: infatti la prima versione di Goemon 2 uscita sul mercato è quella japanese (e ciò vuol dire testo jappo, istruzioni jappo e naturalmente, cartuccia jappo, evviva!) e immagino che ciò vi una serie di livelli platform a cui si inframezzano assurde sezioni di ogni genere, vi saranno incontri di sumo a bordo di enormi robottoni, scontri in prima persona tra monumentali mech (stile Yattaman, non so se avete presente la serie animata) e via di

Attento! Dietro di te!

renda particolarmente "felici". Figuratevi come mi sento io, che il gioco mi tocca recensirlo e non posso basarmi neanche sul manuale (e Alex fa pure lo spiritoso dicendomi di guardare le figure...)(tanto ci sei abituato: in tutto ciò che leggi il testo è ridotto al minimo... NdAlex).
Il gioco nella sostanza è immutato, si tratta sempre di affrontare

Sasuke si aggira con aria incavolata...

questo passo per un numero imprecisato (comunque notevolmente alto) di livelli.
Nei villaggi che incontrerete durante il vostro cammino potrete entrare all'interno di alcune tipiche costruzioni del medioevo giapponese, all'interno delle quali troverete dei personaggi alquanto singolari; con questi tizi potrete contrattare per comprare nuove armature, per potenziare la vostra energia o addirittura tentare la sorte con alcuni giochi tipici del luogo in cui perderete sempre perché non riuscirete a capirne lo scopo.
Insomma come avrete capito questo

E' più strano il veicolo o l'avversario?

Ganbare Goemon 2 è un gioco molto bello ma tragicamente difficile, ma non per colpa del sistema di controllo o per una cattiva programmazione, ma a causa (chissà se l'avete capito) del giapponese che imperversa ovunque. Per farvi un esempio: sono riuscito a passare un sacco di livelli e sono arrivato in un villaggio dal quale non posso andarmene perché due guardie mi impediscono di proseguire esordendo in una serie di incredibili discorsi ideogrammatici di non facile comprensione, morale della storia, non si riesce a passare manco a piangere in... cinese (e cosa pensavate?).

La programmazione non è male, ma poteva essere meglio, i colori sono molto carini e lo scrolling fluido, peccato che ogni tanto si verifichino dei fastidiosi rallentamenti quando sullo schermo sono presenti più di un tot numero di sprite.
In definitiva si tratta di un simpatico giochino, molto appetibile, ma il consiglio rimane sempre unico; aspettate la versione inglese o potreste avere amare delusioni.

Mirko "TMB" Marangon

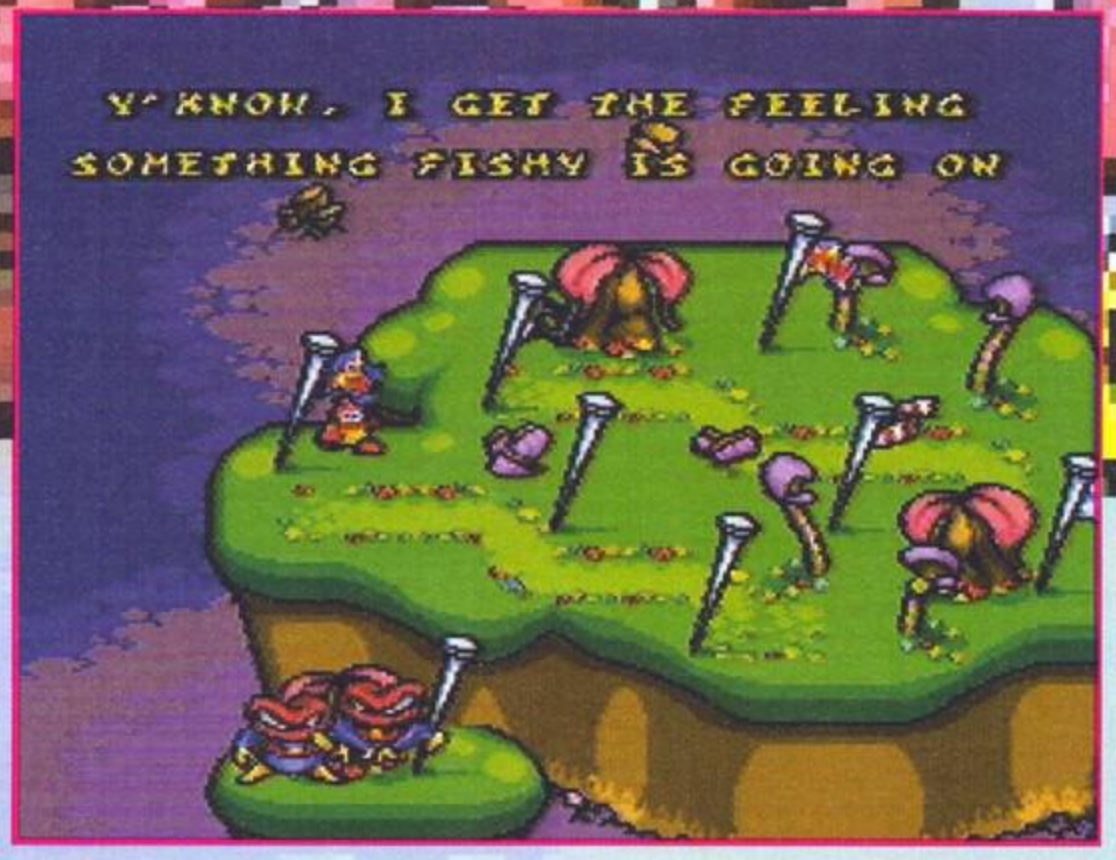
Tre terribili conigli samurai stanno in agguato...

Ma che veicolo è quello?

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +Belli i colori -Vi sono alcuni fastidiosi rallentamenti	86
SONORO +Simpatiche musichette orientaleggianti	83
GIOCABILITA' +Un sacco di sottogiochi	89
LONGEVITA' +Si lascia scoprire -Tragicamente giapponese	79
KONAMI	85

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Vedete cari lettori, quando un uomo raggiunge una certa età, comincia a pensare a quello che non ha fatto nella vita; a tutte le occasioni perse, a tutti gli amori gettati al vento per una futilità irrilevante. Ebbene, io quando sarò vecchio, di certo non potrò essere infelice per non essere riuscito a recensire Plok.



Oramai tutti i giochi hanno la mappa

Dovete sapere che il primo Plok nacque molto prima dei dinosauri e di Eva & Adamo (da cui infatti il famoso detto: "E' nato prima l'uovo o Plok?); il suo primo intenato, lo si può far risalire al periodo Plokassico; tempo in cui la vita scorreva lieve come una nuvola accompagnata dalla brezza mattutina, e in cui si poteva giocare alla Lippa senza rompere vetri, e altre opportunità che oggi si sono perse nello smog delle nostre città. Ma come era fatto il primo Plok? In che modo si è evoluto durante i milioni di anni, fino ad arrivare alla forma attuale? Beh, queste sono le solite domande che contribuiscono a rendere più affascinante la storia della Terra e della sua creazione; una cosa, però, posso dirvela: era peloso; ebbene sì, capisco che possa essere una notizia sconvolgente, ma è così, il vostro amato paladino un tempo era ricoperto da una soffice pelliccia che lo riparava dal freddo, proprio come ora lui ripara noi dalla tristezza.

Comunque, tagliando corto (poverino, era così simpatico...), Plok ha l'ingrato compito di vedere come finisce il gioco che lo vede come protagonista, e voi dovrete dirigerlo attraverso mille pericoli per permettergli di conquistare l'ennesimo riconoscimento da parte della popola-

Scusatemi per il cappello, ma avevo voglia di esprimere alla mia seconda famiglia (voi) il mio stato d'animo e i mie pensieri in questo determinato momento della mia vita. Comunque bando ai sentimentalismi e passiamo a Plok, ma non a un plok qualunque, ennò, sarebbe troppo facile dire: "Occhei, ho voglia di recensire un plok", e il giorno dopo è come se non fosse successo niente. No, cari lettori io ho l'onore di raccontarvi la storia del vero Plok, sì, avete capito bene; quel Plok che ha entusiasmato milioni di famiglie; quel Plok che ha reso felici centinaia di migliaia di bambini; colui che, mi tremano le dita da quanto sono emozionato, di-

Aaagh! E' fredda!

cevo, colui che mi ha fatto guardare la vita con un'altra visuale... ebbene, io volevo, prima di iniziare a scrivere la sua storia, dire: grazie Plok, grazie anche a nome di tutte le persone che ti stimano e in particolare un saluto al Plok Fans Club di Besnate (di cui io sono presidente).

Mi sento a pezzi...

Non fa male, non fa male!

PLOK

IMPORT.

Vai Plo, Uomo di Velcro!

Il calabrone vi torna utile per ammazzare le pulci.

zione mondiale; quello che verrà in tasca a voi, sarà la soddisfazione e l'onore di aver passato moltissime ore col... col... col e basta!
Come dite? Non vi accontentate di aiutare colui che vi ha visti nascere, e volete anche sapere com'è il gioco? Offesa, questa è una vera e propria offesa a tutto il mondo benpensante, anzi, nella vostra intonazione vocale

una rana di passaggio, ma non fateci caso, non c'entra col gioco, dicevo, è la grafica; assolutamente stupenda (diciamo che pur essendo di stile diverso, si avvicina come fattura a quella di Mr. Nutz, recensito su questo stesso numero); colori a iosa; sprite magari un po' troppo scemotti, ma

Ma che bel posto... Sembra la zona dove abito.

Macelloo!

ho percepito anche un po' di irriverenza; va bene, l'avete voluto voi, vi dico com'è il gioco.
La prima cosa che salta all'occhio, è

molto ben fatti; e i fondali, i fondali sono bellissimi (ogni livello è composto da diversi stage, il cui background, quadro dopo quadro, si avvicina sempre più al buio della notte (proprio come succedeva nel mitico Pang della Ocean). Per non parlare delle trasformazioni che subisce durante la partita, se infatti farete prendere a Plok dei particolari pacchi regalo, questo si trasformerà nei personaggi più disparati (chessò, in un Sherlock Holmes con tanto di lupara, oppure da maniaco con un lanciafiamme di serie).
Ma non è tutto, le armi di Plok non sono le solite banalità, tipo la spadina, il saltino o lo sputacchino nell'occhio; Plok, pur di arrivare alla fine del livello, ci mette proprio tutto sé stesso, infatti scaglia contro gli avversari prima le sue care manine, poi, se queste non bastassero, passa ai piedi, alle gambe, e così via; fortunatamente i suoi arti sono irresistibilmente attratti dal proprio padrone, quindi, subito dopo essere stati lanciati, questi ritornano a formare la grande sagoma che tutti noi conosciamo.
Anche per quanto riguarda le musiche di accompagnamento siamo messi molto bene; molto orecchiabili e intrise di quella demenzialità che caratterizza tutto il gioco; ma non basta, ogni volta che prenderete il pacco regalo di cui ho parlato qualche riga più in alto, la colonna sonora cambierà immediatamente, diventando frenetica e abbastanza pompata da invogliarvi a spaccare tutto ciò che vedrete, passato l'effetto del pacco regalo, tutto ritornerà come prima, musiche comprese.
Finiamo quindi con la giocabilità, comunque vi anticipo subito che rimane a livelli straordinari; non solo Plok è facile da controllare e il suo potenziale distruttivo è molto più devastante di quanto sembri, ma l'intero gioco è caratterizzato da una perfetta calibratura della difficoltà; purtroppo i programmatori non hanno pensato di inserire alcuna password, difetto che si fa sentire in modo molto doloroso quando arrivate molto avanti nella partita; e dato che i livelli sono veramente tanti, il gioco potrebbe diventare un po' ripetitivo.
Concludendo evviva Plok ed evviva questo gioco che, nonostante il difetto sopracitato, rimane uno dei migliori platform game per Super Nes... passo e lascio aperto!

Raffele Sogni

Maglio perforante!

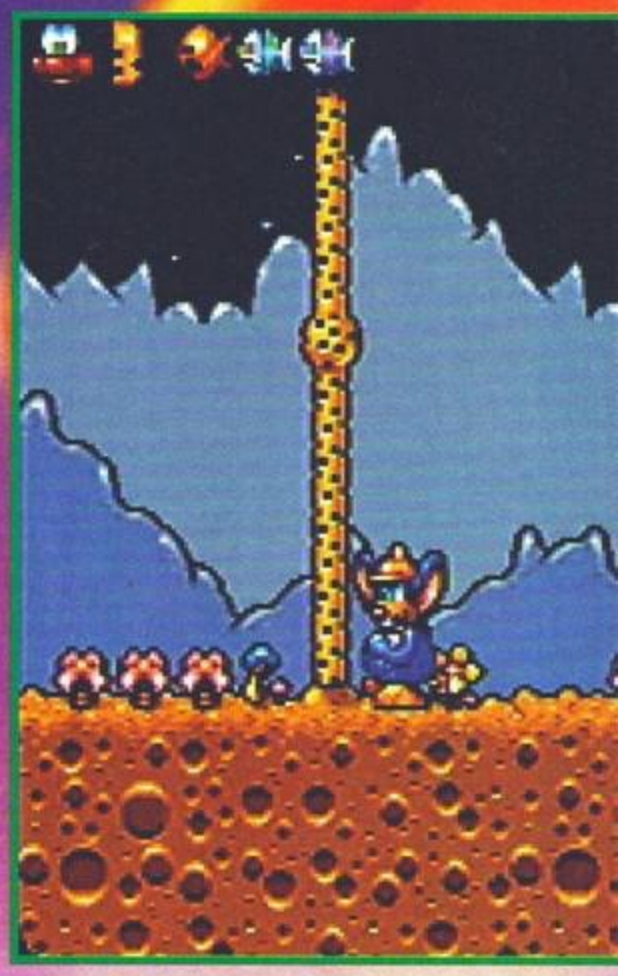
Facciamo un po' i conti... Due braccia che volano, una gamba... Ehi, e l'altra?

La freccia parla chiara...

SUPER NINTENDO

GRAFICA +Grandi spritoni colorati. +Fondali bellissimi.	95
SONORO +Belle colonne sonore.	94
GIOCABILITA' +Difficoltà ben calibrata. +Bello da vedere e da giocare.	94
LONGEVITA' Veramente molto lungo da finire... ... ma non ci sono le password.	90
KEMCO	93

GIOCATORI	1
LIVELLI	100
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1



Tipica posa da Surfin' USA, mancano solo la tavola, le onde, il sole...

Il libretto delle istruzioni dice che "James Pond è un agente così duro da essere di ghiaccio": praticamente, è un pesce surgelato.

James Pond torna tra noi. Dopo essere riuscito a combattere inquinamento e devastazioni ecologiche nel primo James Pond e avere attraversato centinaia e centinaia di schermi pieni di leccornie di ogni tipo nel secondo titolo a lui dedicato, James ha ben pensato di riposarsi un po'. Nel terzo gioco che lo vedeva protagonista, infatti, il merluzzo più tosto del mondo si era dato all'ippica... Anzi, allo sport. Partecipando agli "Aquatic Games", si è scrollato di dosso tutto lo stress accumulato in due missioni "impossibili" come quelle appena descritte, ma il riposo dura sempre troppo poco. Il Dottor Maybe è tornato all'attacco. Una serie di strani accadimenti ha messo in agitazione i servizi segreti di cui James Pond fa parte. Poco dopo l'avvistamento del dottor Maybe nei pressi di un importante porto, dove confabulava con alcuni membri della J.A.W.S. (Junta Against World Safety - Unione Contro la Sicurezza Mondiale), è misteriosamente scomparsa una navetta shuttle. Le tracce del dottor Maybe sono state perse quasi subito a causa dei sofisticati mezzi di trasporto da lui usati. In compenso è stato rintracciato uno dei collaboratori abituali del maniaco che è stato subito messo sotto torchio. Sebbene la loquacità non fosse il suo forte, l'arresto del collaboratore ci ha riservato alcune insospettate sorprese. Nella tasca destra della giacca del neo-detenu-

Quanti bonus!

Lo stupidissimo schermo delle password.

JAMES POND 3

Pond sta per essere stirato...

to, si trovava un ritaglio di giornale in cui appariva un annuncio atto a reclutare topi odianti il genere umano e disposti a lavorare bene e a viaggiare, in cambio di grosse ricompense in formaggio. Da questo si deduce che, qualunque sia il suo piano, il dottor Maybe ha bisogno di grossi quantitativi di formaggio; quantitativi che di cui è possibile disporre solo grazie a una eventuale base lunare (la Luna, come tutti sanno infatti, è fatta di formaggio).
Nella stessa giornata viene organizzata una squadra di tre agenti per andare a investigare direttamente sul satellite. Partiti a bordo di una nave spaziale tra le più sofisticate a disposizione, non sono più tornati alla base. Le loro ultime trasmissioni indicano che sono stati catturati da un raggio trattore e trascinati sulla superficie lunare dove, ormai è certo, il pazzo maniaco ha installato una base. A scanso di ulteriori perdite di agenti, è stata inviata una sonda completamente automatizzata a investigare sulla faccia oscura della Luna per raccogliere informazioni: la scoperta più sensazionale è la conferma ufficiale che la Luna è composta, oltre che da formaggio, anche da tutta una vasta gamma di prodotti derivati dal latte. James Pond è l'unico agente della FI5H a disposizione. Considerata l'importanza della missione, non potevano scegliere agente migliore. Nei panni di James Pond, vi fiondate sulla Luna per andare a scovare il dottor Maybe e scoprirne i sicuramente loschi piani. Nel contempo, ricordatevi di cercare notizie riguardanti i tre agenti catturati e salvateli (considerando che una

Mio! Mio!

MA QUANTA ROBA HA A DISPOSIZIONE IL NOSTRO AGENTE?

ELMETTO
Protegge da oggetti che cadono dall'alto e dai soffitti chiodati.

FRUTTOPISTOLA
Spara ogni tipo di dolci e di frutta a ricerca. Se James trova un frutto lampeggiante, quello offrirà un potenziamento per la pistola.

OMBRELLO
Permette a James di controllare le cadute e di rallentarle.

DINAMITE
Sono predisposte per esplodere dopo un piccolo lasso di tempo. La miccia si accenderà appena James la prende in mano.

STIVALI A MOLLA
Servono a saltare molto in alto. Tenete il joypad verso il basso e schiacciate il tasto B per lasciare gli Stivali.

TRAVESTIMENTO DA FRUTTO
Per indossarlo, James deve avere le mani sgombre e schiacciare il joypad verso il basso. A questo punto potete rotolare addosso agli avversari per danneggiarli. Il travestimento funziona anche da armatura. Per restituirle i punti d'energia persi, raccogliete la frutta corrispondente.

JETPACK
Sollevatevi premendo il tasto B e sparate yoghurt con il pulsante C. Attenzione al carburante.

PESO DA 1 TON
Rende James molto pesante.

CUORE
Regala una vita extra.

DENTIERA
La si può lanciare contro gli avversari.

FORMAGGIO
Vedi sopra.

STIVALE
Come gli altri due.

PIETRA
Come sopra, ma si disgrega dopo molti utilizzi.

TANICA DI CARBURANTE
Rifornisce il jet pack.

TELEVISIONE
Da lanciare contro gli avversari, ma è molto fragile.

VELENO
Danneggia James, ma non Finnius (il compagno che si affiancherà a James nel corso della partita).

ARINGA ROSSA
Rende chi la raccoglie invulnerabile per un certo lasso di tempo.

Se lo dice lui...

Scivoloso, eh?

Bleargh...

Ma che schifo è quella roba?

Jaguar 64 bit
Telefona

DISPONIBILI
LE ULTIME NOVITÀ

GAMEGEAR

Nintendo
SUPER FAMICOM

MEGA CD

MEGA DRIVE

GAME BOY™

3DRAMA

Importazione
diretta
USA e
JAPAN

R·E·A·L™
3DO™ INTERACTIVE MULTIPLAYER™

CONSOLE 3 DO NTSC	1.450.000
CONSOLE 3DO RGB	TEL.
BATTLE CHESS	129.000
CRASH N' BURN	129.000
DRAXON'S	129.000
REVENGE STELLAR 7	109.000
IT'S A BIRD'S LIFE	119.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	119.000
LEMMINGS	99.000
MAD DOG MC CREE	119.000
MEGA RACE	109.000
OUT OF THIS WORLD	109.000
PETER PAN	119.000
PUTT PUTT JOINS THE PARADE	119.000
SAN DIEGO ZOO ANIMALS	99.000
SEWER SHARK	119.000
SHADOW CASTER	119.000
SPACE SHUTTLE	
SUPER WING COMMANDER	
TOTAL ECLIPSE	

AMIGA
CD 32

CONSOLE CD32 COMMODORE	340.000
ALIEN BREED - SPECIAL EDITION	250.000
CHAOS ENGINE	TELEFONA
D/GENERATION	199.000
DEEP CALL	139.000
DEFENDER OF THE CROWN II	219.000
ELITE	219.000
F 17 CHALLENGER	99.000
INFERNO	219.000
INYERNATIONAL OPEN GOLF	330.000
JAMES POND 2	430.000
LEGEND OF SORASIL	99.000
LIBERATION	229.000
LOTUS TURBO TRILOGY	269.000
MICROCOSM	99.000
MORPH	199.000
OVERKILL & LUNARC	449.000
PROJECT X	299.000
SENSIBLE SOCCER	199.000
SURF NINJA	279.000
TOTAL CARNAGE	339.000
UTOPIA 2	
ZOOL	

SNK
NEO GEO

3 COUNT BOT	689.000
ART OF FIGHTING	75.000
ART OF FIGHTING 2	75.000
BASEBALL STAR 2	75.000
BLUE'S JORNEY	75.000
BURNING FIGHT	75.000
CROSSED SWORD	75.000
CYBER LIP	75.000
EIGHTMAN	75.000
FATAL FURY 2	75.000
FATAL FURY SPECIAL	75.000
JOY JOY KID	75.000
KING OF MONSTER 2	75.000
MUTATION NATION	75.000
NINJA COMBAT	75.000
ROBO ARMY	75.000
SAMURAI SHODOWN	75.000
SENGOKU 2	75.000
SOCCER BRAWL	75.000
SUPER SIDE KICK	75.000
WORLD HEROE'S 2	75.000

VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955

Spedizioni
velocissime
con corriere
su richiesta
del cliente

TUTTI I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

dei tre agenti è la vostra fidanzata e che un altro agente - Finnius Frog - è indispensabile per il completamento della missione).
Nel vostro viaggio verso le miniere di formaggio, vi ritroverete immersi in un paesaggio che di lunare ha veramente poco, ma che riesce molto suggestivo. Alberi multicolore (colori solitamente contrastanti tra loro quali il viola e il giallo), montagne dalla soffice consistenza e strani marchingegni, caratterizzeranno il percorso da compiere. Ovviamente la Luna non è più deserta. Grazie all'opera di colonizzazione del malvagio, adesso il nostro amato satellite pullula di creature ostili nei confronti del miglior agente della FI5H. Fra queste creature, le più numerose sono sicuramente i topi "ordinari" che si limitano a lanciare contro James dei proiettili esplosivi. Tra i meno ordinari possiamo trovare i "Toponi in carroarmato" e i vari supermeccanismi forgiati a somiglianza di enormi animali da latte o pseudo pupazzi di neve.
Per chi ha giocato le due precedenti avventure di James Pond, questo capitolo riserva alcune

Il secondo mostro: usate i funghi più piccoli per saltargli intesta...

E adesso dove si va?

Mi va il sangue alla testa...

Pazzi dinamitardi!

sorprese. Innanzitutto James sembra cresciuto di un bel po'. In realtà, come il manuale precisa, le dimensioni di James sono identiche a quelle di sempre, solo che si è voluto dare un'occhiata un po' più da vicino all'area di gioco. Questo aiuta molto lo stile grafico che risulta così molto più chiaro, particolareggiato e pulito.

Aspettate a colpire l'interruttore di destra...

Il primo "mostro", abbastanza facile da eliminare.

Purtroppo, però, penalizza l'immediatezza dell'azione di gioco a causa della ristretta porzione del livello che entra nello schermo. Lo scrolling è molto veloce e il personaggio è molto agile, quindi ci si ritrova spessissimo a schiantarsi contro degli avversari che non si ha neanche avuto il tempo di vedere arrivare. Per il resto, il gioco è senz'altro interessante. Di bonus nascosti ce ne sono a iosa in tutti i livelli. Le vite extra arrivano sempre in quantitativi piuttosto ingenti e sembrano non bastare mai e il livello di programmazione è sicuramente molto alto. Lo scrolling parallattico a quattro strati funziona molto bene e i colori presenti sullo schermo sono veramente tanti. Gli sprite dei personaggi sono piuttosto grandi e ben animati, e la quantità di oggetti con cui si può interagire è considerevole. Sebbene in questo periodo siano tornati molto in voga i platform-game, questo è uno dei migliori in circolazione. Niente a che vedere con Robocod, questo è molto meglio.

Giancarlo "JH" Calzetta.

MA

Incredibile! Cominciavo ad odiare James Pond (il primo episodio non l'ho mai trovato interessante, e a furia di conversioni il secondo mi è uscito dalle orecchie) ma questo terzo gioco è veramente una grande sorpresa. Insomma, è programmato in maniera divina, è velocissimo, colorato eppure divertente: la mente vacilla. Probabilmente è un po' troppo difficile e alcuni quadri sono esageratamente vasti (vabbè che si attraversano in fretta, ma qui si esagera), e il sistema di password è abbastanza imbecille (avete a disposizione trentadue simboli di quattro colori diversi - in totale, 128 possibilità - e mi dite come fate a scrivere su un foglio ventidue nomi di oggetti vari risparmiando tempo? Io faccio dei disegnini, ma quando c'è da rifare il gatto mi viene sempre uno sgorbio), ma è il gioco più divertente di questo mese, almeno per il modesto parere del sottoscritto, che se li è pure provati tutt

MEGADRIVE

GRAFICA + Veramente molto bella. - Si vede poco dell'area di gioco.	92
SONORO + Le musiche sono ottime. + E gli effetti sonori non sono da meno.	87
GIOCABILITA' + Il personaggio si controlla bene. - Ma non è troppo immediato a causa della difficoltà.	85
LONGEVITA' + Ci sono più di cento livelli!!! + E una volta iniziato non lo mollate tanto presto.	93
ELECTRONIC ARTS	90

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo Best... iali)

DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC PC Engine
TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

SUPER Nintendo
GAME BOY™

SEGA
MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

Nintendo SUPER Famicom

SNK NEO GEO

ATARI LYNX

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

AMIGA CD 32

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER CONSOLE!!!

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

Mad Dog McCree

GIOCATORI	2
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Che cosa può desiderare di più un pistolero della propria sei-colpi, un cavallo, e un'intera cittadina da ripulire? Certo anche una buona dose di bruciabudella e un po' di dollari! Beh... quelli arriveranno di sicuro. Fino ad allora è meglio essere pronti a tutto, perché ci sarà piombo bollente a colazione!

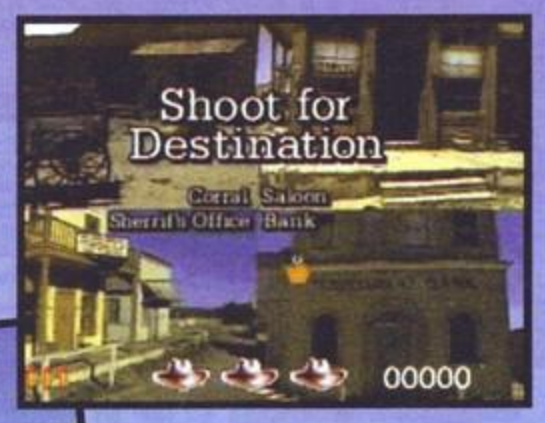
Sousi, sa che ore sono?

Ah! Quei Mad Dog McCree ha rimesso il suo brutto grugno in città, e non c'è voluto molto prima che i Fratelli Wilson si unissero alla sua banda. In breve hanno fregato anche lo sceriffo, rinchiudendolo nel suo stesso ufficio, hanno rapito il sindaco e anche sua figlia! La tranquilla cittadina è stata gettata nel terrore e nello scompiglio, e i suoi abitanti si sono rintanati in casa peggio di un gruppo di opossum nelle loro tane.

Ma che vuole?

Puah! Questa sì che è vita, mi sono diretto alla volta della vecchia città, e questo è quello che ho trovato.

Tanto per cominciare, il buon vecchio cercatore d'oro che mi dice: "C'è bisogno di te, ragazzo mio, ma è meglio che tu sia veloce con la pistola perché i guai sono tanti e la tua pellaccia potrebbe valere meno del fiato di vacca, da queste parti". Io gli ho detto che li avrei aiutato, e lui mi ha subito spifferato che per salvare la città avrei dovuto prima tirar fuori lo sceriffo dalla sua cella, non senza una gitarella al Saloon, si intenda, poi passare per il vecchio Corral e quindi andare alla banca e far fuori il grosso della banda. Solo allora avrei visto in persona lo stesso Mad Dog.

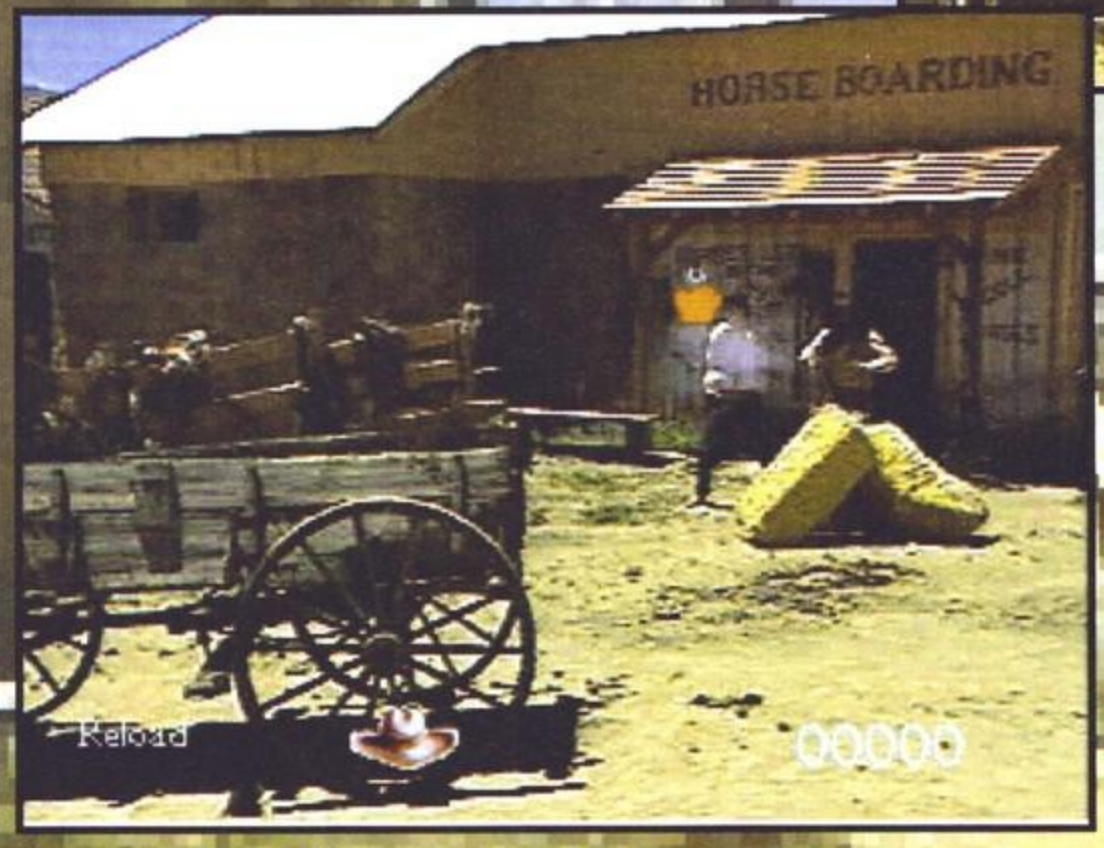


Il saloon! Subito!

Aiaxl mi hai colpito al clorex (che squallido)...

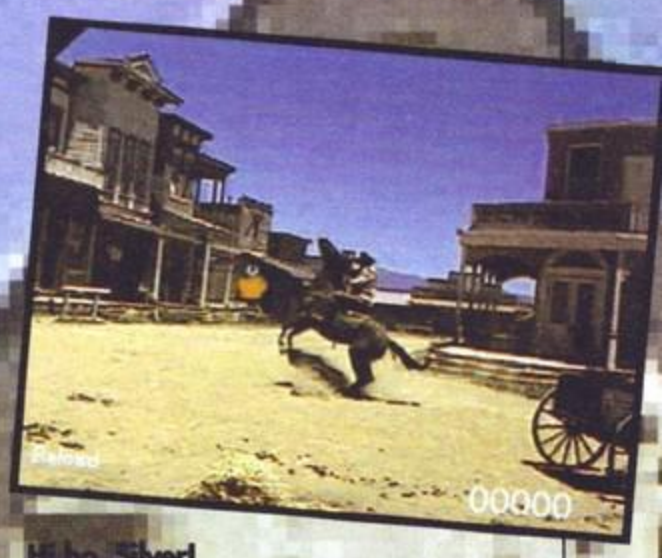
Che dire è stato un bello scontro, e c'erano tanti proiettili per aria quante sono state le ovazioni al saloon quando il sindaco ha offerto un giro per tutti.

Mad Dog McCree è la trasposizione su 3DO dell'omonimo gioco che si è visto bene o male in quasi tutte le sale giochi da qui fino a nord del Pecos: quattro scenari fondamentali, ognuno condito dagli occasionali duelli vecchio stile, e comunque sempre con la malefica presenza del vecchio cercatore d'oro a spiegare che cosa sta accadendo. Tre vite



Hei, straniero, questa città è troppo piccola per noi due... Vado a fare i bagagli.

sono un po' pochine per questo gioco, decisamente difficile, ma i continua semi-illimitati sono un toccasana. M.D.M. può essere giocato con Joypad o con Gamegun, e mi sento in tutta sincerità di consigliare



Hi ho, Silver!

quest'ultimo modo di giocare. Per quanto riguarda grafica e sonoro sono praticamente identici a quelli del coin-op, forse le immagini sono un po' più lente... Adios.

Christian Antonini

3DO

GRAFICA -Ogni tanto si nota fin tropo il cambio di scena -Il puntatore approssima un po' troppo	95
SONORO -Nulla di eclatante	80
GIOCABILITÀ -Parecchio difficile	65
LONGEVITÀ -Si rischia di finirlo dopo poco +Molto piacevole	74
AMERICAN LASER GAMES	71

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SuperNintendo Pal - Europeo

FAX 051-344.906 o 345.100

LIT. 145.000

LIT. 75.000

LIT. 129.000

LIT. 119.000

LIT. 129.000

LIT. 129.000

LIT. 109.000

LIT. 115.000

LIT. 129.000

LIT. 129.000

LIT. 129.000

LIT. 115.000

LIT. 119.000

LIT. 125.000

LIT. 129.000

LIT. 139.000

LIT. 125.000

LIT. 145.000

LIT. 139.000

LIT. 135.000

LIT. 139.000

LIT. 119.000

LIT. 129.000

LIT. 119.000

LIT. 125.000

LIT. 125.000

LIT. 149.000

LIT. 79.000

LIT. 139.000

LIT. 135.000

LIT. 85.000

LIT. 135.000

LIT. 145.000

LIT. 175.000

LIT. 129.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 145.000

LIT. 125.000

LIT. 145.000

LIT. 139.000

LIT. 125.000

LIT. 109.000

LIT. 125.000

LIT. 89.000

LIT. 125.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

SUPERNES SCART con Joypad Lit. 239.000 SUPERNINTENDO PAL EURO con Joypad Lit. 239.000

SUPERNINTENDO PAL EURO con 4 GIOCHI Lit. 319.000

SUPERNES SCART con GIOCO in OFFERTA Lit. 269.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPERNES USA

FAX 051-344.906 o 345.100

LIT. 105.000

LIT. 125.000

LIT. 125.000

LIT. 149.000

LIT. 125.000

LIT. 125.000

LIT. 123.000

LIT. 145.000

LIT. 125.000

LIT. 119.000

LIT. 125.000

LIT. 149.000

LIT. 119.000

LIT. 123.000

LIT. 139.000

LIT. 115.000

LIT. 119.000

LIT. 149.000

LIT. 133.000

LIT. 145.000

LIT. 139.000

LIT. 129.000

LIT. 139.000

LIT. 115.000

LIT. 105.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 135.000

LIT. 125.000

LIT. 129.000

LIT. 125.000

LIT. 119.000

LIT. 139.000

LIT. 145.000

LIT. 119.000

LIT. 115.000

LIT. 149.000

LIT. 159.000

LIT. 129.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 115.000

LIT. 127.000

LIT. 119.000

LIT. 125.000

LIT. 99.000

LIT. 125.000

LIT. 129.000

...INOLTRE: MEGAMAN X, BATTLE CARS, BRETT HULL HOCKEY, ISPETTORE GADGET, LERMMINGS 2, GENGHIS KHAN 2, WINTER OLYMPICS YOUNG MERLIN, ALFRED CHICKEN, ARCUS ODISSEY, BATTLE BLAZE, SENSIBLE SOCCER, BUGS BUNNY 2, CLAYMATES, DREAM PROBE, LETHAL ENFORCERS, SPORTS ILLUSTRATED, CHOPLIFTER 3, F1 ROC 2, TURN & BURN.

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza

GIOCATORI	2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Sapete cosa c'entrano i Puffi in questa storia? Ma come, non l'avete ancora capito? Assolutamente niente; solo che il cappello è sempre la cosa più difficile da scrivere, e dicendo queste scemate evito di stare due ore a pensare cosa scrivere.

Chi è Mr. Nutz? Per rispondere a questa inquietante domanda dovremo fare un piccolo salto nel passato. Allora: dovete sapere che un tempo a Paperopoli vivevano felici e contenti due piccoli scoiattoli, uno si chiamava Cip e l'altro Ciop; questi due graziosi animaletti però avevano uno zio cattivo come il Babau e antipatico come James Bond Junior. In ogni modo, Cip e Ciop se ne strafregavano dello Zio un po' tocco, e vivevano la loro giovinezza facendo dispetti a un papero (Ino per gli amici) che a causa della sua limitata intelligenza ci cascava sempre come una

Chissà se è commestibile?

pera... e il tempo scorreva così mese dopo mese; quando un giorno, allo Zio, dopo aver visto una puntata di Sentieri & Scorciatoie, venne in mente la brillante idea di provare l'ebbrezza del volo, gettandosi da un'alta sequoia; vi lascio immaginare le conseguenze...

La lumaca in acido!

anzi no, non ve le lascio immaginare perché sono cattivo quasi come lo Zio cattivo; insomma, si buttò da 'sto albero e cadde, cadde, e ancora cadde, finché non incontrò (giusto per sbaglio) il suolo. Lo Zio rimase lì, immobile, con la lingua fra i denti e uno stormo di uccellini che gli ronzava sulla testa; passò qualche ora, e lo Zio era ancora lì, quando di colpo, si svegliò, si alzò di scatto e disse: "Benissimo, ora sono ufficialmente uscito fuori di cotenna, quindi posso anche andare in giro a dare codate e a tirare noccioli-

Ma com'è gentile...

TMB

Mr.Nutz è un gioco chiaramente nato su home computer, lo stile europeo si nota ovunque, la grafica è fin troppo pulita e lo schema di gioco è quanto di più normale ci possa essere sulla faccia della Terra.
Non voglio sembrare eccessivamente negativo, ma a mio parere la maggior parte delle software house del vecchio continente non ha ancora capito come si programma su console, avrebbero parecchio da imparare dai loro "parenti" giapponesi...

Vai così...

ne, che tanto sono frullato", e così fece.
Fu così, infatti, che iniziò la storia del fantomatico Mr. Nutz, famoso in tutto il mondo per la sua maestria e raffinatezza nell'essere un rincitrullito. In ogni caso, che lo vogliate o no, voi avrete l'ingrato compito di dirigere quello psicolabile di Zio

Aaghi Il terribile spaventapasseri assassino!

Perché chiude gli occhi?

Aam, pappa buona.

Ooops...

nutz x5
x11
x9
4000

Toh!

sere raccolte dagli alberi); e infine potrete usare la vostra candida codina, in che modo? Beh, agitandola come se doveste togliere tutta la polvere che c'è nell'universo, in modo da spazzare via anche chi vi viene incontro.

Ma bando alle ciance, allora quanto gli dareste voi a questo gioco? Cosa? Così poco? Ma guardate che è veramente bello, attraverso ben sei livelli (ognuno suddiviso in quattro sottolivelli), tutti e sei belli intrisi di simpatici animaletti che vi correranno incontro per aiutarvi e che voi puntualmente farete fuori.
Le vostre armi saranno sostanzialmente tre (se volete toglieteci la sostanza, che tanto non cambia nulla): il salto sui denti dei malcapitati (ricorda vagamente, ma molto vagamente Mario), arma che tra le tre sarà quella che utilizzerete con maggiore frequenza; il tiro della nocciola, che consisterà nello scagliare noccioline di sei chili sempre nei denti degli animaletti (ricordatevi che le nocciole potranno es-

non so se avete visto le foto (io è la prima cosa che faccio) ma se non l'avete ancora fatto, dategli un occhio, perché cosi ci vedono

JH

Signori questo tipo di gioco non riesco proprio a capirlo. Tutto si basa sull'abilità, indiscutibile, del grafico che si è occupato dell'aspetto visivo del prodotto. Purtroppo si è ispirato costantemente e assolutamente a uno stile dolce, tenero e carino che io odio bellamente. Ho una voglia incredibile di dar fuoco a tutto ciò che è peloso e tenero. Ignorate il mio commento ma uniamoci per distruggere le rondini.

Ghosts 'n' Goblins non vi dice niente?

Let's go to Project Game

★Importazione diretta, arrivi settimanali

★Ritiriamo in conto vendita il tuo usato

★Vendita per corrispondenza in tutta Italia

★Centro assistenza, riparazioni consoles

★Organiziamo tornei con ricchi premi

e inoltre ti offriamo la possibilità di provare tutte le novità

SUPER NINTENDO

- ★Aladdin
- ★Jurassic Park
- ★Mortal Kombat
- ★Pink Panter
- ★Street Fighter Turbo
- ★Fatal Fury II
- ★Lethal Enforces
- ★Desert Fighter
- ★Eric cantona Footbal
- ★Team USA Basket
- ★Turtles tournament ...
- ★Boxing Legends of Ring
- ★Clay Fighter
- ★The Empire Strikes Back
- ★Rock'n Roll Racing
- ★Super Kick off Soccer
- ★World league Soccer
- ★Lamborghini Challenger
- ★Super Mario All Star
- ★Dracula

MEGA DRIVE

- ★Aladdin
- ★Kick Butt
- ★Nigel Mansell
- ★Super Battle Ship
- ★Run & Gun
- ★F15 Strike Eagle II
- ★Mc Donalds
- ★Cliffhanger
- ★Virtual Racing
- ★Incredible Hulk
- ★Super NBA Basketball
- ★James Pond 2
- ★Micromachines 2
- ★Street Fighter II
- ★Fifa International Soccer
- ★Mortal Kombat
- ★Jurassic Park
- ★Goes To Pink Hollywood
- ★Fatal Fury II
- ★Lethal Enforcers

MEGA CD

- ★Mega CD
- ★Jurassic Park
- ★European Racer
- ★Cliffhanger
- ★Dragon's Lear
- ★Hook
- ★Kriss Kross
- ★Jaguar XJ 220
- ★Lenthal Enforcers
- ★Dracula
- ★Night Trap
- ★Sherlock Holmes
- ★Thunder Hawk
- ★Final Fight
- ★After Burner III

GAME GEAR

- ★Cosmic Spacehead
- ★Chuck Rock II
- ★Desert Strike
- ★Dracula
- ★Indy, the Last Crusade
- ★Mortal Kombat
- ★Sonic Chaos
- ★Star Wars
- ★Wimbledon
- ★The Chessmaster
- ★Ecco The Dolphin
- ★Last Action Hero
- ★Road Runner
- ★Tanzmania
- ★Ultimate Soccer

GAME BOY

- ★Alfred Chicken
- ★Asterix
- ★Bugs Bunny
- ★Cool Ball
- ★Felix
- ★F1 Pole Position
- ★Hook
- ★Jurassic Park
- ★Last Action Hero
- ★Mortal Kombat
- ★Nigel Mansell
- ★Popeye 2
- ★Top Rank Tennis
- ★Spot
- ★The Empire Strikes Back
- ★Super 87 in 1

...E molti altri titoli ancora disponibili a magazzino

PROJECT GAME

Viale Tunisia, 50 • 20124 Milano

Telefono 02/66988133 - 02/66988170 Fax 02/66987565

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari, gli articoli possono subire variazioni di prezzo senza preavviso

VF

E' da un sacco di tempo che aspettavo questo gioco. Per l'esattezza da un anno e mezzo, da quando vidi una versione provvisoria in Inghilterra. Il gioco ha avuto dei tempi di gestazione davvero molto lunghi (considerato che già allora era a buon punto), fin troppo lunghi: forse se fosse uscito un annetto fa avrebbe potuto ottenere ancora più successo. La Ocean punta molto sul gioco, e si vede, è un prodotto di qualità, molto curato in tutti i particolari, graficamente una delle cose più belle che abbia mai visto su SNES in tutti i sensi, animazioni, colori, definizione: guardate le api, sembrano essere state fatte in ray tracing. Anche come giocabilità è molto curato: insomma è fatto molto bene. L'unico particolare è uno schema di gioco un po' troppo convenzionale, che non ha particolari spunti e alla lunga rischia di diventare monotono: bisogna comunque considerare che si tratta di un gioco per bambini, abbastanza semplice, e pieno di personaggi e musichette tenerosissime che possono però arrivare a nauseare gli ultra-sessantenni come il sottoscritto.
Comunque un ottimo platform, nel complesso.

Ayeah!

veramente poco (vabbè, vabbè, mi è scappata la battuta!); comunque, a parte gli scherzi, non vi posso permettere di dare un voto così basso a Mr. Nutz (solo il nome è un'opera d'arte); soprattutto perché graficamente è una delle cose più belle mai viste su Super Nintendo: di rado mi è capitato di fare esclamazioni tan-

Acc... Sono circondato!

Sarà un dente di leone, quello?

to entusiastiche (che qui non sto a trascrivere per motivi di censura); lo sprite principale è stupendo, animato da dio (come tutti noi del resto) e straordinariamente colorato (date un'occhiata alle foto...), e così tutti gli altri sprite; inoltre, Mr. Nutz si muove su uno scenario che scrolla con tre livelli in parallasse di rara bellezza e fluidità (anche qui le foto sono a sostegno delle mie parole); insomma, credetemi quando vi dico che giocare in mezzo a quel popò di grafica, fa cadere la mascella nello scantinato. Per quanto riguarda la parte sonora, inve-

ce, scadiamo un po'; intendiamoci, le varie colonne sonore sono molto belle e ben fatte, solo che a lungo andare sono un po' troppo ripetitive; parlando di effetti sonori, le cose vanno già un nininno meglio, niente di eccezionale,

Scusi, che ha una tazza di zucchero?

ma tutto sommato apprezzabili. Ok, ok, grafica e sonoro non sono tutto in un gioco, anzi, la maggior parte delle volte queste due voci passano in secondo piano di

E' un uccello? E' un aereo? No, è Mr. Nutz!

alla media; certo, i suoi bravi difettucci ce li ha; come, ad esempio, il dover ricominciare dall'inizio del livello ogni volta che si muore, oppure la mancanza di segnalazioni d'uscita nell'enorme area di gioco. Ma è anche vero che ci sono un casino di zone segrete e che i vari animalazzi non si riformano dopo averli uccisi; quindi, come vedete, i lati positivi e quelli negativi, bene o male si equilibra-

no.
Puff puff, credo di avervi detto tutto, ma se ancora non avete le idee chiare provate a rileggervi l'intera recensione, e così via finché non vi sarete stufati, poi vedrete che sarà tutto uguale a prima, ma almeno avrete passato un po' di tempo..

Raffaele Sogni

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +Forse il meglio per SN	97
SONORO -Musiche un po' petulanti. +Effetti sonori ok.	87
GIOCABILITA' +Livello di difficoltà ben calibrato. -Peccato per alcuni particolari importanti.	93
LONGEVITA' +Esageratamente vasto. +Un pacco di opzioni per garantirla.	92
OCEAN	92

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

Megadrive 2 + Games	L. 299.000
Megadrive 2 Pal + Sonic	L. 279.000
Megadrive 2 Pal	L. 269.000
Menacer + 6 Games	L. 145.000
Joypad 6 Button	L. 39.000
Mega Key	L. 39.000

Novità Megadrive

Beauty & Beast	L. 109.000
Blades of Vengeance	L. 109.000
Champ's World Class Soccer	L. 109.000
Dick Vital Basketball	L. 129.000
Dr. Robotnik	L. 109.000
Eternal Champions	L. 139.000
F-117 Night Storm	L. 119.000
F-15 Strike Eagle	L. 119.000
Genghis Kan 2	L. 129.000
Gooty	L. 119.000
Home Alone 2	L. 109.000
James Pond 3	L. 109.000
Jim Power	L. 119.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 119.000
NFL Quarterback Club	L. 129.000
Pirates Gold	L. 119.000
Race Drivin	L. 109.000
Soldier of Fortune	L. 129.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Spiderman VS x Men	L. 109.000
Tom & Jerry	L. 119.000
Tripple Soccer	L. Tel.
Virtual Pinball	L. 109.000
Winter Olimpic Games	L. 129.000
Wolf Child	L. 109.000

Aladdin	L. 115.000
Aliens 3	L. 99.000
Alisia Dragon	L. 109.000
Another World	L. 99.000
Bare Kenukle 2	L. 89.000
Battletoads	L. 89.000
Bubsy	L. 89.000
Bulls VS Blazers	L. 79.000
Captain America	L. 99.000
Captain Planet	L. 89.000
Centurion	L. 89.000
Chase HQ	L. 89.000
Chuch Rock 2	L. 109.000
Cliffhanger	L. 99.000
Columns 3	L. 109.000
Cool Spot	L. 99.000
Cyborg Justice	L. 89.000
Dashing Desprados	L. 109.000
Double Dragon 3	L. 99.000
Dr. Robotnik	L. 99.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
European Club Soccer	L. 99.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 99.000
Fatal Fury	L. 99.000
Fifa Int. Soccer	L. 109.000
Flash Back	L. 109.000
Formula 1 Racing	L. 119.000
G. Loc	L. 79.000
Gauntlet 4	L. 109.000
Global Gladiator	L. 109.000
Golden Axe 3	L. 89.000
Grand Slam Tennis	L. 99.000
Gunstars Heroes	L. 99.000
Hauting	L. 99.000
Heavy Unit	L. 69.000
Hit the Ice	L. 89.000
Hook	L. 115.000
Jack Niclaus Golf	L. 99.000
James Bond 007	L. 99.000
Jim Power	L. 114.000
Joe Montana 94	L. 115.000
John Madden 93	L. 99.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Boxing	L. 89.000
Kick Off	L. 109.000
King of the Monster	L. 109.000
Land Stalker	L. 89.000
Last Action Hero	L. 115.000
Lotus Turbo Challenge	L. 89.000
Mc Donald Treasure	L. 109.000
Megalomania	L. 109.000
Mickey's Ult. Chal.	L. 119.000
Mortal Kombat	L. 119.000
Muhammed Ali	L. 99.000
Mutant League footbal	L. 99.000
NBA all Stars	L. 99.000
Nhlpa Hockey 94	L. 109.000
Power Monger	L. 79.000
Puggsy	L. 99.000
Race Drivin	L. 109.000
Risky Wood	L. 109.000
Road Rush 2	L. 109.000
Robocop VS Terminator	L. 119.000
Rocket Knight Adventure	L. 89.000
Super Fantasy Zone	L. 109.000
Sensible Soccer	L. 99.000
Shinobi 2	L. 89.000
Sonic 2	L. 89.000
Splatter House 3	L. 99.000
Street Fighter 2 C.E.	L. 129.000
Street of Rage	L. 99.000
Strider 2	L. 99.000
Summer Challenge	L. 89.000
Sunset Riders	L. 99.000
Superman	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 99.000
Tiny Toons	L. 99.000
Tom & Jerry	L. 119.000
Turtles Hyper Stone	L. 109.000
Turtles Tour Fighter	L. 119.000
Twinkle Tale	L. 79.000
Ultimate Soccer	L. 99.000
Wimbledon Tennis	L. 109.000
Winter Olimpic Games	L. 119.000
Zombie ate my Heighbors	L. 109.000

Offerte Megadrive

Alien Storm	L. 59.000
Batman	L. 49.000
Batman Returns	L. 59.000
Cadash	L. 79.000
Chelnov	L. 49.000
Chiki Chiki Boy	L. 49.000
David Robions Basket.	L. 59.000
Donald Duck	L. 59.000
Holyfield Boxing	L. 69.000
Jamen Pond 2	L. 59.000
Kid Chamaleon	L. 39.000
Magin Saga	L. 59.000
Mickey & Donald	L. 69.000
Moonwalker	L. 49.000
Road Rush	L. 49.000
Rolo to the Rescue	L. 39.000
Senna G.P. 2	L. 69.000
Tazmania	L. 59.000
Thunder Force III	L. 69.000
Thunder Force IV	L. 49.000
Toejam & Earl	L. 59.000
Wonder Boy 3	L. 49.000

Mega CD + 2 Games	L. 599.000
Mega CD 2	L. 499.000

3RD World War	L. 129.000
Afterburner 3	L. 99.000
B. Walsh College Football	L. 129.000
Bartman Meet Radioactive Man	L. 79.000
Blackhole Assault	L. 99.000
Chuch Rock	L. 99.000
Cliffhanger	L. 119.000
Double Swicht	L. 129.000
Dracula	L. 119.000
Dracula Unleashed	L. 119.000
Dune	L. 129.000
Ecco the Dolphin	L. 109.000
European Racers	L. 119.000
Ground O. Texas	L. 139.000
Hook	L. 119.000
Jaguar XJ 220	L. 109.000
Jurassic Park	L. 129.000
Last Action Hero	L. 139.000
Lethal Enforcers	L. 139.000
Mad Dog Mccree	L. 119.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 79.000
NFL Greatest Teams	L. 129.000
Night Trap	L. 109.000
Prince of Persia	L. 109.000
Prize Fighter	L. 129.000
Racing Aces	L. 99.000
Road Avenger	L. 99.000
Sewer Shark	L. 129.000
Sherlock Holmes	L. 109.000
Son of Chuch	L. 139.000
Sonic CD	L. 119.000
Spiderman / X-Men	L. 89.000
Stellar Fire	L. 119.000
T2: Judgement Day	L. 89.000
Terminator	L. 119.000
Thunderhawk	L. 119.000
Winter Olimpic Games	L. 89.000
Wolfchild	L. 99.000
WWF Rage in Cage	L. 119.000

Game Gear + Sonic 3	L. 239.000
Game Gear + Land of Illusion	L. 229.000
Game Gear + 4 Games	L. 249.000
Game Gear + Columns	L. 199.000

Richiestissimi Game Gear

Addams Family	L. 79.000
Aleste 2	L. 79.000
Aliens 3	L. 59.000
Ariel the Little Mermaid	L. 79.000
Batman returns	L. 59.000
Castle of Illusion	L. 79.000
Chuck Rock	L. 79.000
Chuck Rock 2	L. 79.000
Double Dragon	L. 79.000
Dracula	L. 79.000
Ecco the Dolphin	L. 79.000
Evander Holyfield Boxing	L. 79.000
G. Loc	L. 69.000
Global Gladiator S	L. 79.000
Hook	L. 79.000
Incredible Crash Dummies	L. 79.000
Indiana Jones	L. 79.000
Jurassic Park	L. 79.000
Kick Rush	L. 79.000
Lemmings	L. 79.000
Master of Darkness	L. 79.000
Monaco G.P.	L. 79.000
Mortal Kombat	L. 49.000
Ninja Gaiden	L. 79.000
Olimpic Gold	L. 79.000
Out Run	L. 79.000
Out Run Europa	L. 49.000
Paper Boy	L. 79.000
Powerstrike	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 59.000
Quack Shot (Donald Duck)	L. 59.000
Robocod James Pon d 2	L. 69.000
Senna G.P. 2	L. 79.000
Shinobi 2	L. 69.000
Simpsons	L. 65.000
Smash TV	L. 79.000
Sonic 2	L. 79.000
Sonic 3	L. 69.000
Spiderman	L. 79.000
Star Wars	L. 79.000
Street of Rage	L. 79.000
Street of Rage 2	L. 59.000
Talespin	L. 69.000
Tazmania	L. 79.000
The Terminator	L. 79.000
Ultimate Soccer	L. 79.000
Wimbledon	L. 59.000
WWF Steel Cage Challange	L. 79.000

Novità Game Gear

Barbie Super Model	L. 79.000
Batman Meet Radioactive Man	L. 79.000
Cool Spot	L. 79.000
Formula 1	L. 79.000
Last Action Hero	L. 75.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 79.000
Robocop VS Terminator	L. 75.000
Spiderman / X-Men	L. 89.000
T2 Judgemet Day	L. 89.000
Tesserae	L. 84.000
Winter Olimpic Game	L. 89.000

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

Esagera! Che spada è?

Assomiglia un po' a YS, non trovate?

Ma com'è umano lei...

Forse è meglio andarsene...

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

MYSTIC QUEST

Finalmente un gioco davvero originale: il mondo è minacciato dal più crudele tizio apparso negli ultimi trenta secondi e solo un povero contadino sfigato può salvarlo! Iniziamo bene...

Che prezzi! Ma dove credete che cresca l'oro, sugli alberi?

La storia non è forse delle migliori, ma per fortuna Mystic Quest si riprende per quanto riguarda il gioco vero e proprio. Immagino che conoscere per filo e per segno quello che è accaduto, con tanto di inconcepibili efferatezze da parte del crudele di turno (il Signore delle Tenebre), non vi interessi poi molto. Vi basti sapere che il gioco si svolge in un mondo fantasy e che sta a voi rimettere tutto in ordine: un po' come quando vostro fratello devasta la camera da letto e poi voi non potete uscire perché dovete fare sparire tutto il casino.
Il personaggio possiede alcune peculiari caratteristiche, in base alle quali viene misurato il suo potere e ciò che è in grado di fare. Innanzitutto troviamo gli immancabili punteggi "fisici", ovvero quelli che ne determinano le capacità di base: Stamina, Potere, Saggezza e Forza di Volontà. Inizialmente ciascuna di queste possiede un valore pari a 2, ma con il tempo è possibile (anzi, indispensabile) aumentarlo. Troviamo poi i punti ferita, ovvero la capacità di sopportare le ferite, i punti magia e la capacità di attacco e difesa. Naturalmente anche questi punteggi progrediscono con l'avanzare del gioco e, dopo le prime partite, vi troverete al comando di un vero e proprio carro armato ambulante.
Un altro fattore estremamente importante è l'equipaggiamento. Un avventuriero che si rispetti non dimentica mai di tirare su tutto ciò che trova per strada e di infilarselo in tasca, così anche il nostro bravo eroe deve fare incetta di armi e armature. Queste ultime sono suddivise semplicemente in elmi, pettorali e scudi, mentre per le prime c'è decisamente molta più varietà: spada, lancia, bastone a catena, ascia, falce e stella del mattino. Naturalmente ciascuna di queste possiede particolari caratteristiche che la rendono più o meno efficace in determinate situazioni. Un vasto assortimento lo troviamo anche per quanto concerne gli incantesimi e gli oggetti magici: immancabili tempeste di ghiaccio e fulmini, sortilegi di guarigione e via discorrendo.
Il gioco viene ripreso dall'alto, con sprite terribilmente piccoli e poco definiti (non che importi veramente, tanto sono troppo piccoli per rendersene conto). Le azioni principali, oltre a movimenti e combattimenti, comprendono l'uso di oggetti e incantesimi, e la possibilità di interagire con gli altri personaggi. Ogni livello può essere superato soltanto trovando le informazioni necessarie, sconfiggendo i nemici e risolvendo eventuali enigmi.
Malgrado la non eccezionale realizzazione tecnica, Mystic Quest è comunque divertente e giocabile, grazie a un'ottima cura per i dettagli e alla grande quantità di opzioni presenti. Non fatevi ingannare dalle apparenze: un buon gioco di ruolo su Gameboy!

Andrea Fattori

GAMEBOY	
GRAFICA + buoni fondali - sprite piccoli	82
SONORO - no buono! - no buoni anche gli effetti!	68
GIOCABILITÀ + dettagliato + giusta difficoltà	91
LONGEVITÀ + vario + intrigante	91
NINTENDO	88

94

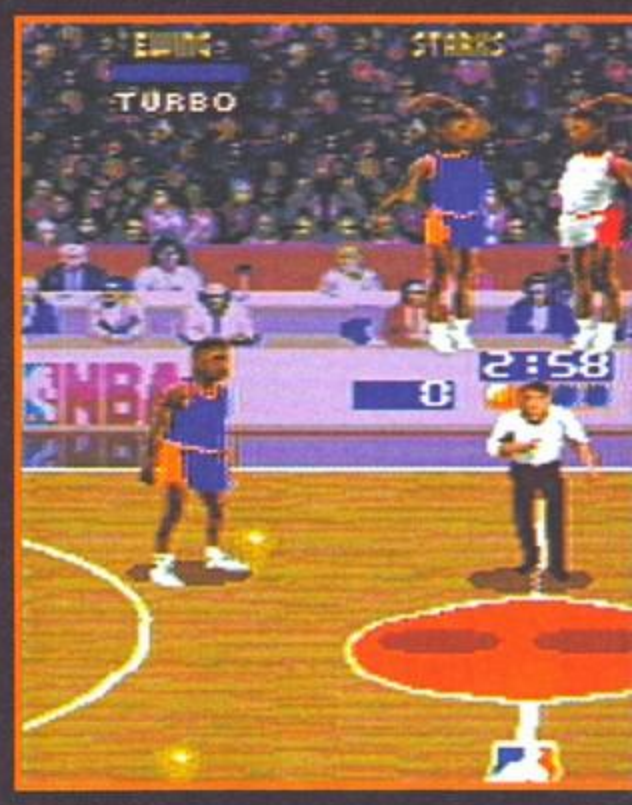
GIOCATORI	1/2
LIVELLI	27 squadre
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Quanti giochi di basket come NBA Jam sono usciti fin'ora? Se volete posso indirizzarvi verso la risposta esatta: pensate a Robert Parish, il centro dei Boston Celtics...

Per tutti coloro che non fossero dei patiti di pallacanestro oltreoceanica la soluzione al piccolo indovinello (e il numero della maglietta di Robert "The Chief" Parish) è 0 (00 per RP). In senso positivo, intendiamoci.

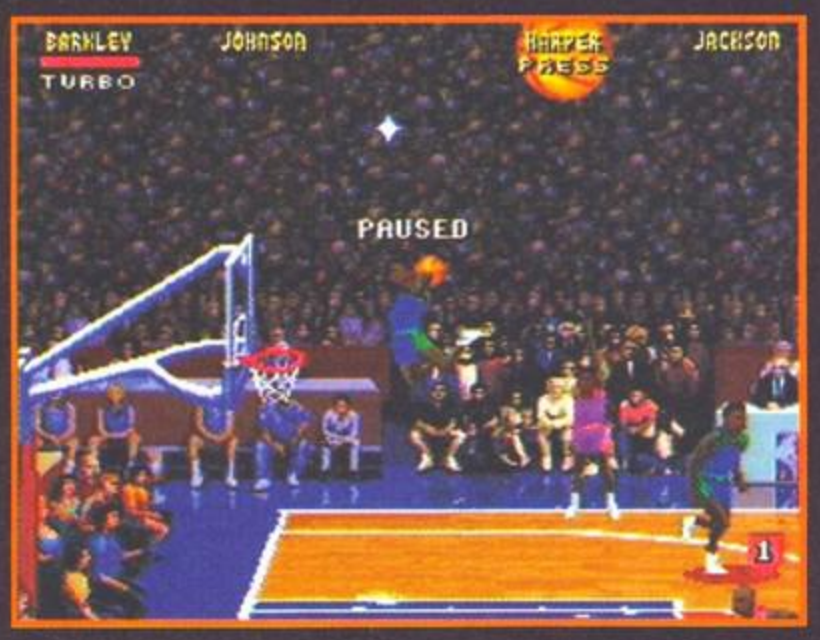
Ma partiamo dalla descrizione del gioco... In NBA Jam si gioca fondamentalmente a pallacanestro, con tutte le regole del campionato dell'americana National Basketball Association tranne un paio di eccezioni: i giocatori in campo sono solamente due (anziché cinque), sono permessi spintoni e cariche a volte decisamente troppo energici (ma nulla al livello di quelli concessi in Arch Rivals) e, a quanto mi è parso, non viene considerato l'"over and back", ovvero il passaggio indietro (in teoria il pallone, una volta superata in un verso la linea di metà campo, non può, sempre rimanendo in possesso della stessa squadra, oltrepassarla nuovamente nell'altro verso). Per il resto tutto a posto, per cui avremo i tiri da tre punti, le schiacciate, i ventiquattro secondi per tirare, e via discorrendo. I

Ma quante belle squadre!



Dammi un cinque!

Se si spezza la schiena mi diverto.



Beh, fate un po' per uno!

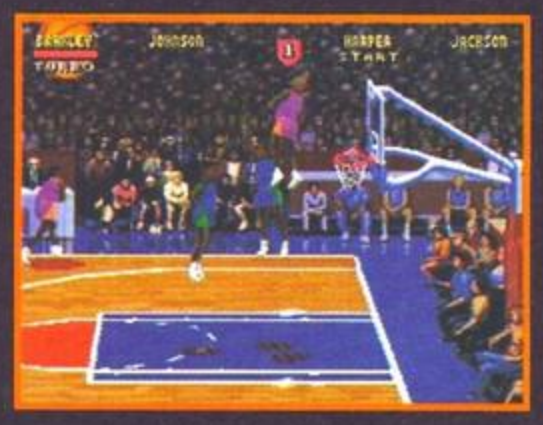
Via, via, presto!

E voi che didascalia ci mettereste?

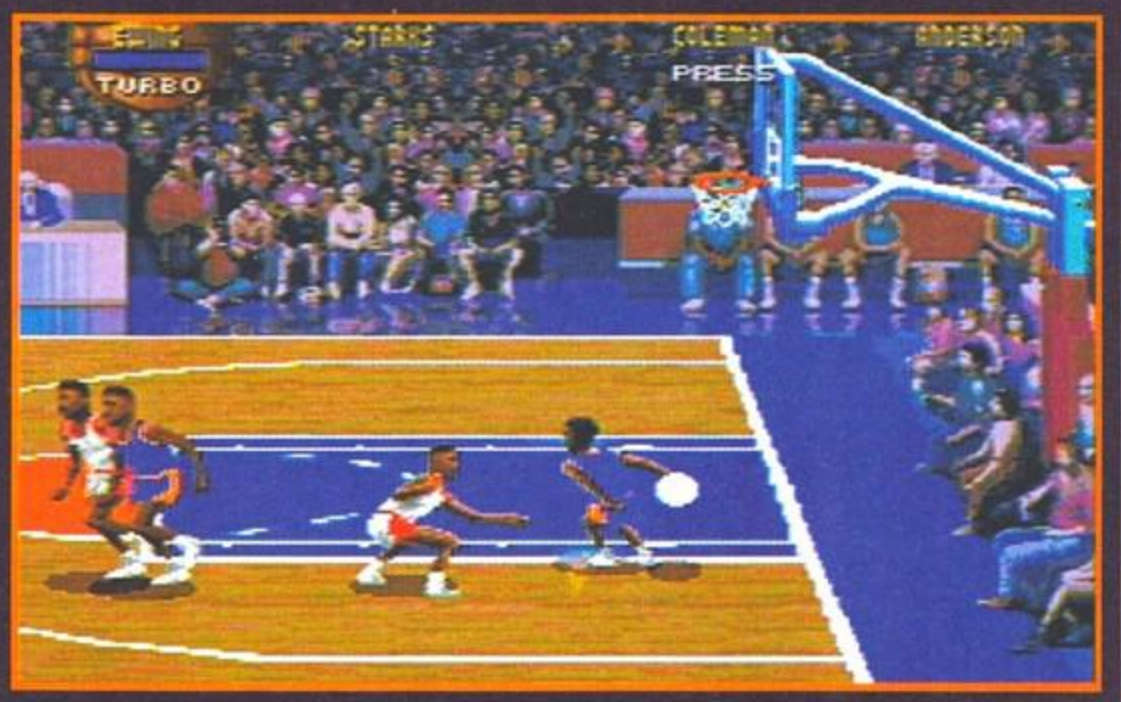
BDM

Un bel gioco di basket molto "coreografico", NBA Jam si fa notare proprio per questo aspetto, un due contro due senza esclusione di colpi, ci sono tanti di quei modi di tirare la palla che la metà basta...
La versione Megadrive è un tantino inferiore (ho giocato di brutto a entrambe le versioni) a quella SNES, rimane comunque un gran bel gioco... eppoi non è un clone di Street Fighter 2 Champion coso...

comandi sono veramente molto semplici (sono effettivamente cinque in tutto e ne vengono utilizzati solo tre alla volta): il turbo, che consente al giocatore da voi controllato di muoversi più velocemente e di saltare più in alto; in attacco potete passare o tirare (e con i medesimi pulsanti è possibile anche fintare di testa o passare fintando il tiro in sospensione) e in difesa potete tentare di rubare la palla o saltare per ostacolare il tiro.
Per quanto riguarda tiri in so-



E poi? Vola?



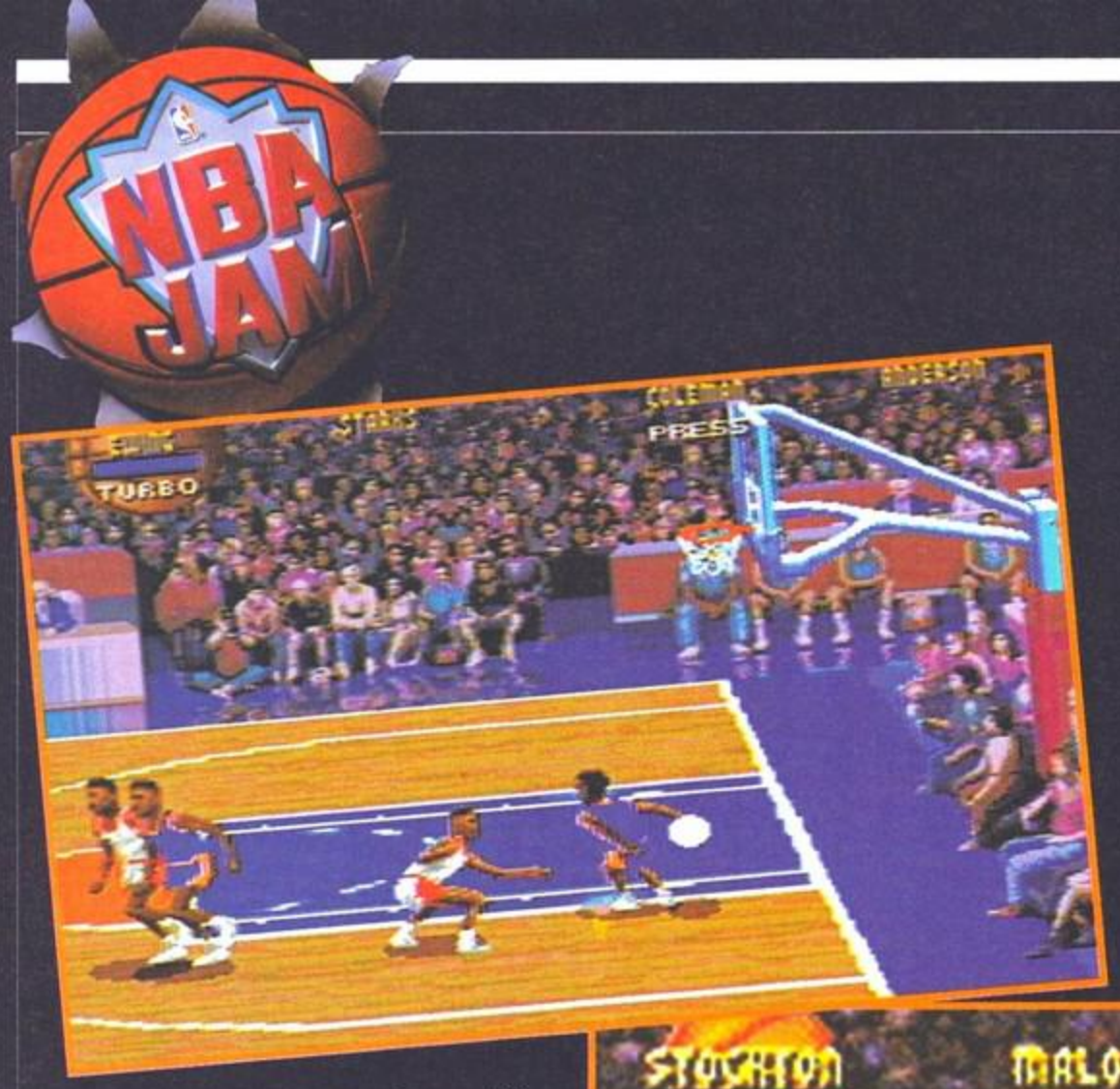
Ah.

RAFFO

Finalmente un bel gioco di pallacanestro su Super Nintendo; se ne vedono veramente pochi di giochi sportivi su questa macchina. Ad ogni modo, NBA Jam c'è e si vede. La cosa che mi ha maggiormente colpito sono le schiacciate che si possono fare senza alcuno sforzo fisico (a parte schiacciare il vostro ditino sul tasto del joypad); mentre per il resto è molto curato, come ad esempio il pubblico (peccato che sia statico), discretamente verosimile il movimento della sfera rossiccia, e fatte molto bene le schermate di presentazione delle squadre. L'unico difetto tanto evidente da essere denunciato, è che si può manovrare solo una squadra composta da due giocatori... peccato.

SHIN

Il coin-op non l'ho mai visto, ma a detta di tutta gli altri (beh, coloro che l'hanno visto) si tratta di un gran bel gioco. Altrettanto si può dire per entrambe le versioni uscite fin'ora su console: quella MD e quella SNES. Tra le due risulta più bella graficamente quest'ultima (ovvio), ma la giocabilità è la medesima. Due contro due, bella la possibilità di poter "mazzulare" gli avversari (occhio a non stendere il vostro compagno) e bellissimi gli effetti speciali (palle di fuoco e palle varie...). Non dovreste perdervelo...



VF

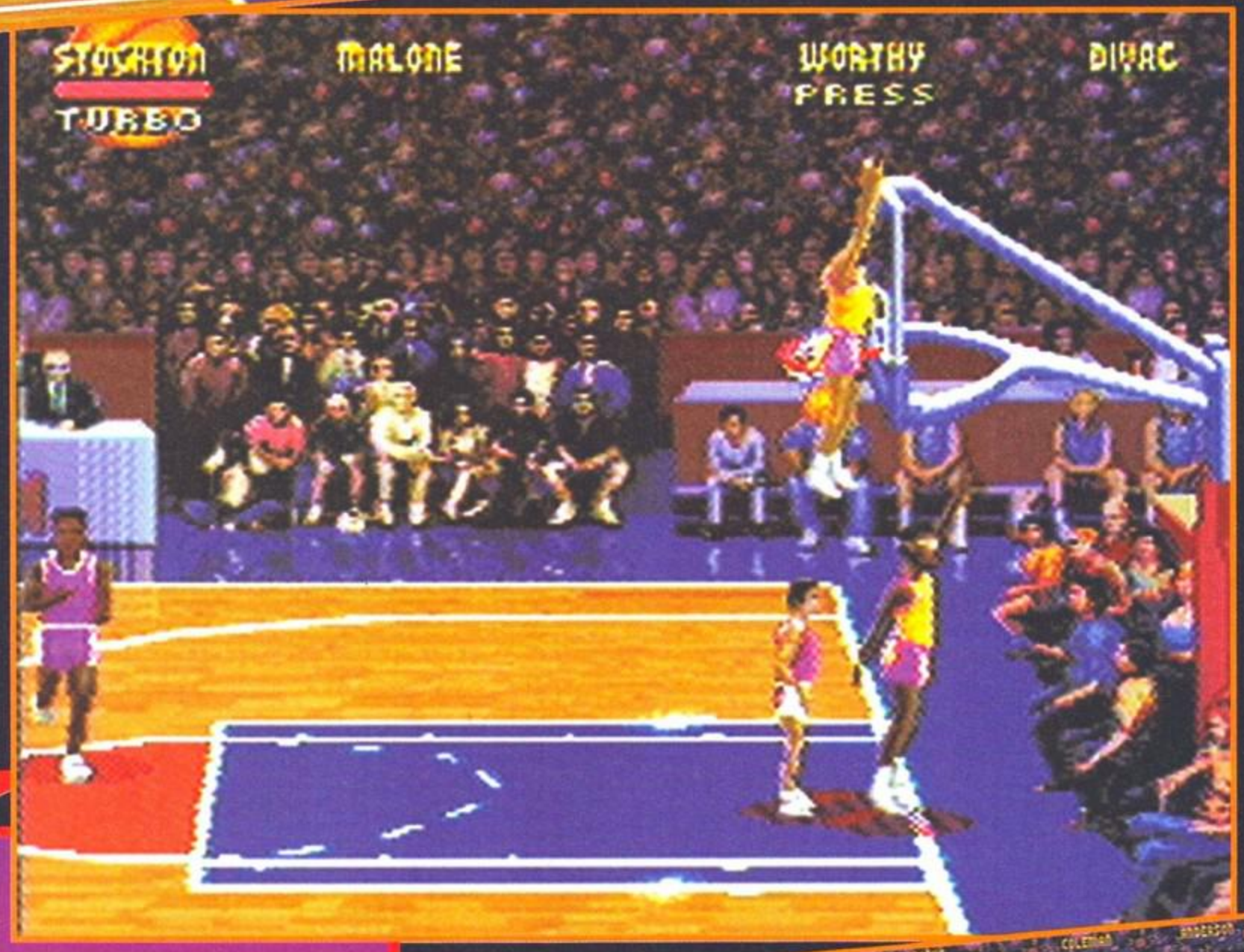
Bellino, davvero bellino. Di solito non propendo molto per i giochi sportivi ma NBA Jam costituisce un'eccezione. Non pretende di essere una simulazione con statistiche a iosa e tutti i giocatori in campo, ma vuole divertire. Allora ecco due soli giocatori in campo, molto più facili da gestire, con un compagno guidato molto bene dal computer, ed ecco i grandi numeri, spettacolarissimi quando si va in schiacciata: certo non realistico ma gasato al massimo. Se poi ci aggiungete che è facilissimo da comandare, due soli tasti per tiri e passaggi e un terzo per il turbo, ma si possono raggiungere dei discreti livelli di abilità se si considerano le marcature, i tiri da tre, i finti tiri, etc. abbiamo un qualcosa di grande: veloce e divertentissimo.

Il pallone bianco? E' radioattivo?

Più in alto no?

spensione, tiri spettacolari et similia tutto dipende dalla vostra posizione, dalla direzione in cui vi state muovendo (sempre che vi stiate muovendo), dalla vostra velocità (variabile mediante l'uso del turbo) e dall'abilità del giocatore che controllate nei tiri dalla distanza e/o nelle schiacciate; potrete quindi immaginarvi la miriade di possibili combinazioni,

Siamo molto avanti nella partita...

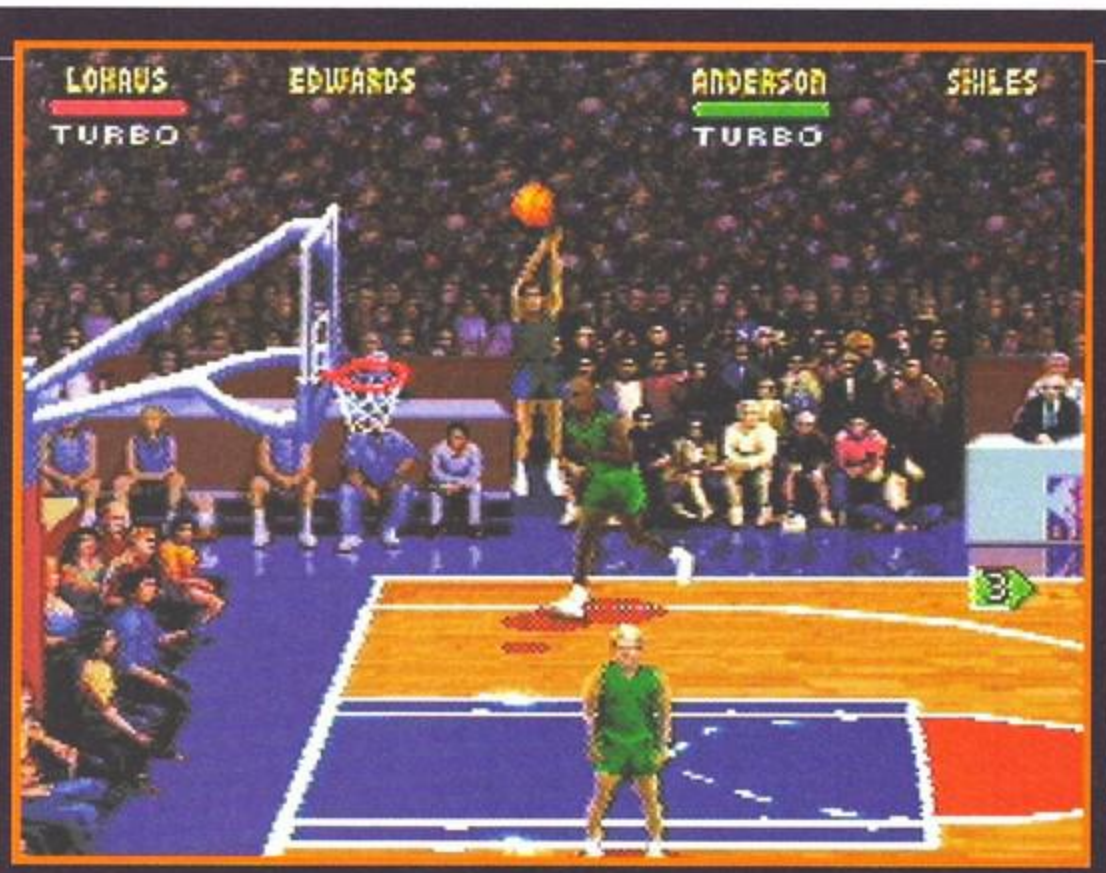


JH

Come al solito sono quello brutto e cattivo che non si esalta insieme agli altri. Sarà colpa della barba o dei baffi o degli occhi neri, ma NBA Jam non mi interessa troppo. In sala giochi ha riscosso e continua a riscuotere un grosso successo, ma io lo trovo troppo semplicistico. Come dice Marco, è esattamente quello che dovrebbe essere un coin-op. Quasi nulla da pensare, solo schiacciare i tasti adatti al momento giusto e guardarsi le stupende animazioni dei giocatori. Tutto è troppo breve. In sala giochi si versano gettoni su gettoni, mentre a casa il discorso cambia. Un paio di anni fa, tutta la redazione ha perso due settimane ininterrotte sfidandosi di continuo a uno stupidissimo gioco PD che vedeva due aerei che solcavano i cieli cercando di abbattersi sparando un colpo per volta. Poi cadde nel dimenticatoio. Temo che è quello che accadrà con NBA Jam.

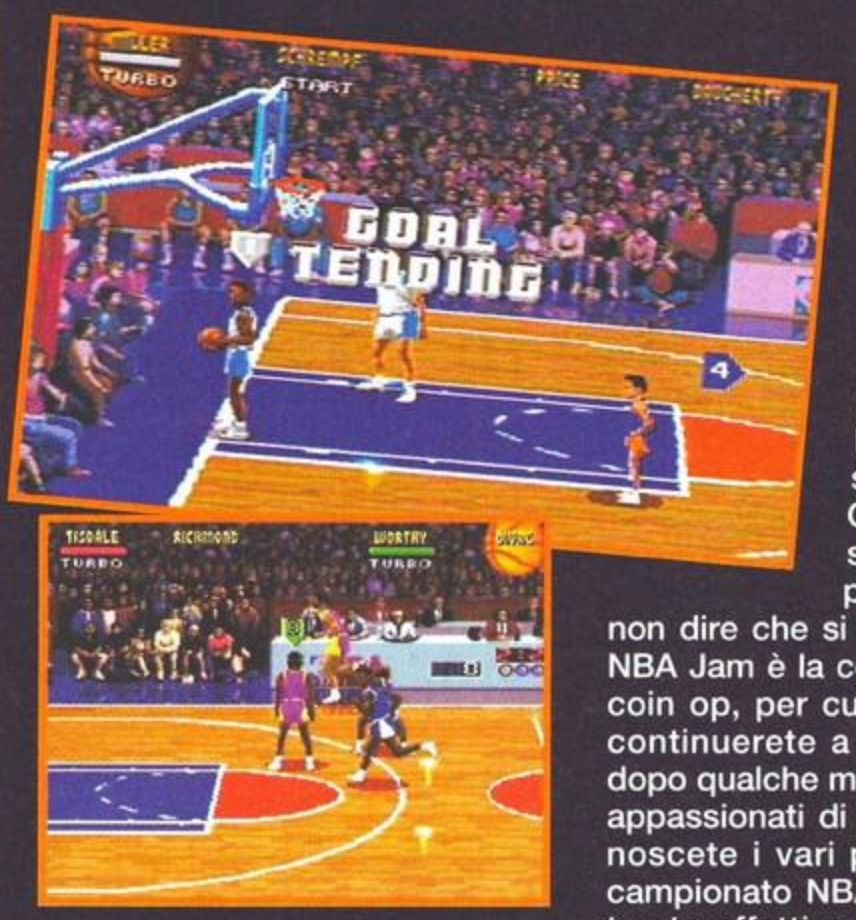
considerando inoltre che ognuno dei giocatori disponibili ha diverse caratteristiche per quanto riguarda schiacciate, tiri da tre, rimbalzi e difesa. E questo è quanto. Ok, la grafica è definita e le animazioni sono spettacolari - i colori sono a mio avviso migliori nella versione Nintendo, in quella Sega hanno un aspetto un po' "slavato" - e il sonoro è a posto - fantastiche le digitalizzazioni: "Kabooom" "I can't believe it" e via discorrendo. Ma quello che viene esageratamente esaltato in questo basket videoludico è la giocabilità: nelle versioni a cinque giocatori spesso è difficile portare avanti uno schema di gioco, e qui è tutto dai e vai; con

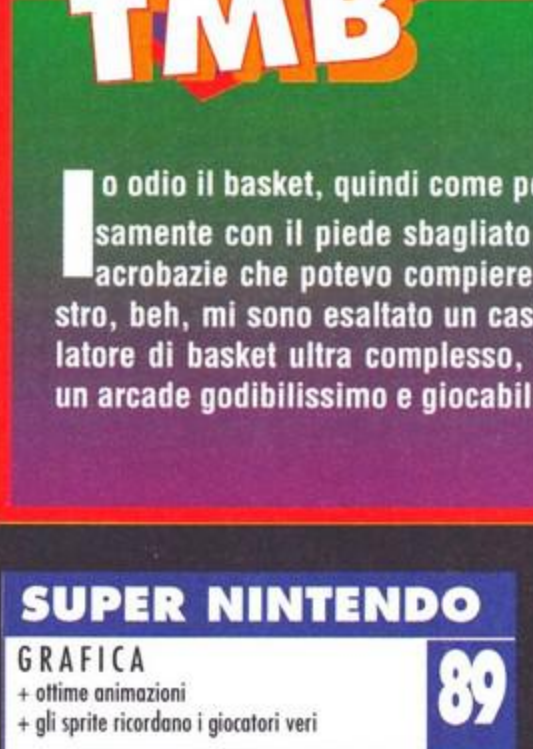
Che ci fa quello per terra?



Speriamo di beccare il canestro...

Qualcuno di voi sa cosa vuol dire? Alex è a Las Vegas, e io non posso soffrire il basket...





Belle divise, eh?

Mi arrendo! non sparare!

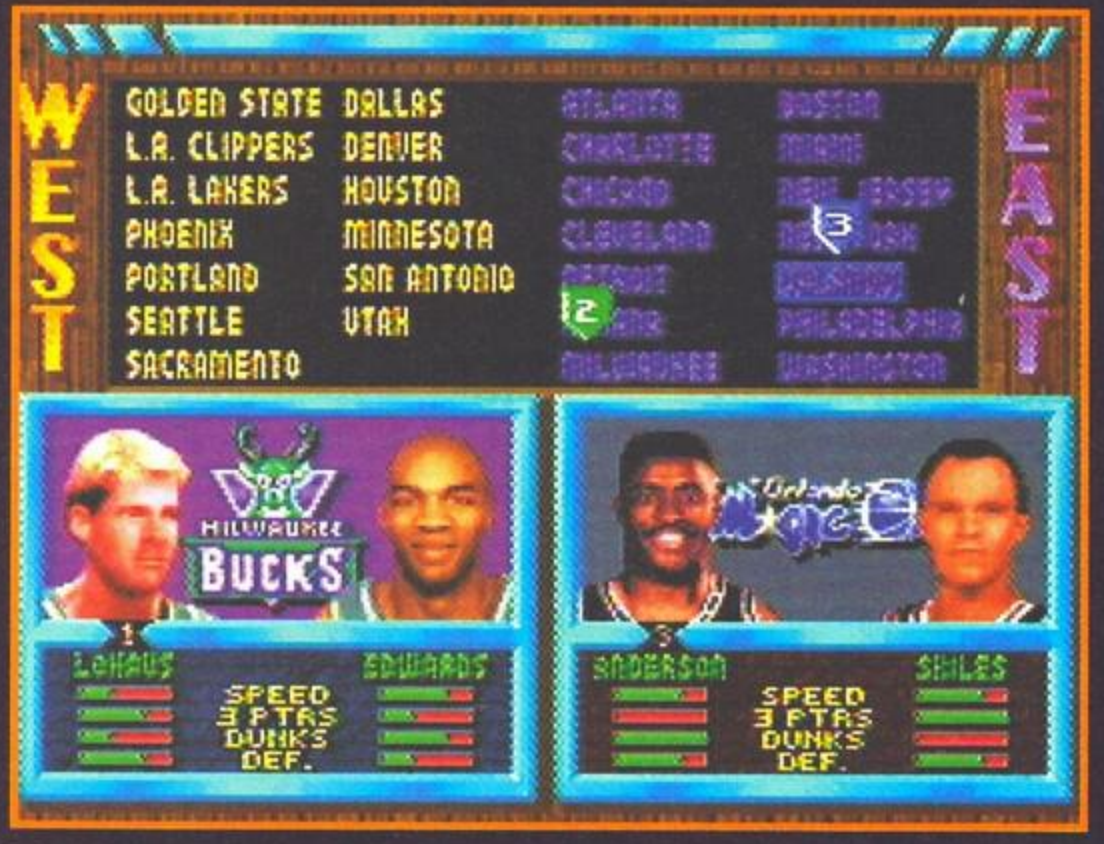
catore si sta controllando eppoi il controllo vi viene spostato da un tizio all'altro nel momento meno opportuno (almeno per quello che volevate fare voi), invece con NBA Jam un giocatore l'avete in mano voi e l'altro la CPU (o al limite, scegliendo l'apposita opzione - che dovrebbe essere teammates - voi controllate sempre quello che ha la palla). Quello che voglio farvi capire è che il pregio maggiore di questo gioco è l'immediatezza: prendete in mano il joypad e giocate, divertendovi.
Con un numero simile di squadre è assicurata anche una discreta longevità per quanto riguarda il modo a un giocatore: potete sempre provare a battere tutti con ognuna delle franchigie disponibili...
Cercando di essere obiettivi, però, non si può non dire che si nota il fatto che NBA Jam è la conversione di un coin op, per cui effettivamente continuerete a giocarlo anche dopo qualche mese solo se siete appassionati di basket e se conoscete i vari protagonisti del campionato NBA, altrimenti potreste effettivamente stancarvi dei numeri superumani dei vari giocatori e tornare a rispolverare la cartuccia solo con gli amici...
Sicuramente il miglior gioco di basket in giro (beside the real thing)...

Alex

Non si vede bene, ma il pallone ha bruciato la rete.

dieci tizi in giro il campo è decisamente affollato e ci vuole una buona dose di fortuna per fare un buon passaggio che non finisca nelle mani sbagliate, mentre qui basta approfittare del pressing dei giocatori della squadra avversaria per smarcare il proprio compagno; quando si hanno cinque giocatori per squadra a volte è difficile capire quale gio-

Che facce da galera...



TMB

Io odio il basket, quindi come potete immaginare sono partito decisamente con il piede sbagliato, ma quando ho visto le incredibili acrobazie che potevo compiere per schiacciare la palla nel canestro, beh, mi sono esaltato un casino! Mi immaginavo il solito simulatore di basket ultra complesso, invece mi sono trovato di fronte a un arcade godibilissimo e giocabilissimo, complimenti!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + ottime animazioni + gli sprite ricordano i giocatori veri	89
SONORO + belle digitalizzazioni - (bello ma) poco altro	85
GIOCABILITA' + mmmm per me numero uno + immediato e divertente	98
LONGEVITA' + durerà per sempre se amate il basket - altrimenti lo rigiocherete solo con amici	91
ACCLAIM	94

MEGA DRIVE	
GRAFICA + ottimi sprite e animazioni - mediocri i colori	87
SONORO + belle digitalizzazioni - (bello ma) poco altro	85
GIOCABILITA' + mmmm per me numero uno + immediato e divertente	98
LONGEVITA' + durerà per sempre se amate il basket - altrimenti lo rigiocherete solo con amici	91
ACCLAIM	94

Vendita all'ingrosso
per negozianti

Vendita al dettaglio
in sede

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

IMPORTAZIONE DI GIOCHI, ACCESSORI, CONSOLE DELLE MIGLIORI MARCHE

MEGA CD

GENESIS

PC Engine

MEGA DRIVE

SEGA CD

GAME BOY

NEO GEO

SUPER FAMICOM

TURBO GRAFX

3DO 32 BIT

ATARI JAGUAR
64 BIT - RGB SCART

TURBODUO

AMIGA CD32

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

**Acquistate da noi le nuovissime
3DO Panasonic 32 bit
o Atari JAGUAR 64 bit**

GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

Vasto assortimento giochi 3DO

TELEFONATECI!

06/78.61.74

4 linee
ricerca automatica

FAX

06/78.34.82.25

Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

Via Veturia 68 - 00181 Roma

DISPONIBILI ULTIME NOVITÀ HARDWARE/SOFTWARE PER PC COMPATIBILI E AMIGA - ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - CONSEGNA IN 72 ORE IN TUTTA ITALIA DELLA MERCE GIACENTE IN MAGAZZINO - CONSEGNA IN 7 GIORNI SU PRENOTAZIONE - SI RICERCANO AGENTI E DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

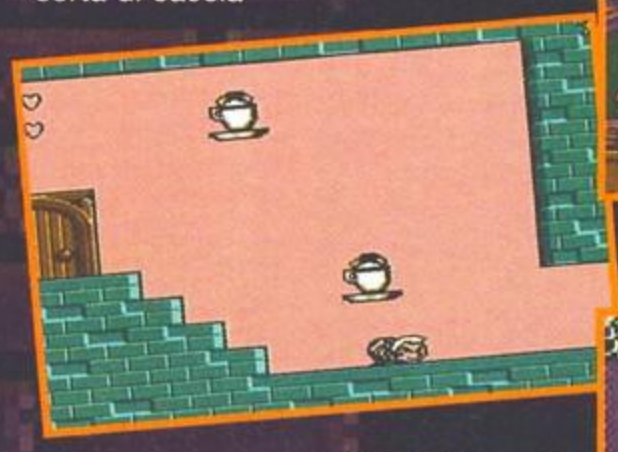
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

75

GIOCATORI	1
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

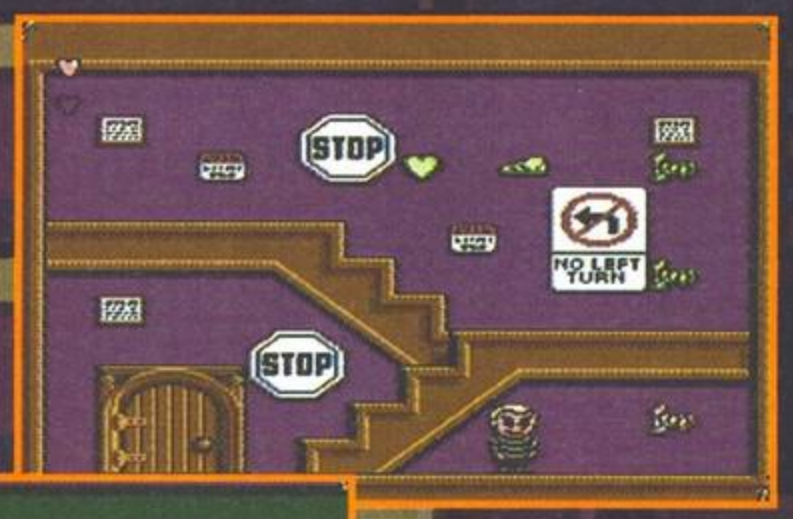
No, ancora la piccola palla di lardo in azione, una nuova avventura di uno dei più terrificanti pargoli che l'orbe terracque abbia mai visto!

Ebbene si è di nuovo in azione. Stanco di detonare ponti sotto i suoi trenini, di allevare abnormi aracnidi nei recessi più pestilenziali della dimora, o di progettare nefandezze in compagnia della sorella, il nostro botolo di pinguitudine è il protagonista di una sorta di caccia



Occhio alla tazza!

al tesoro che lo porterà a visitare la peculiare Dimora Addams in ognuno dei suoi più oscuri recessi.
Chiunque si aspetterebbe che i sopracitati recessi siano popolati di orrende creature come zombi, ghoul, mannari e chi sa che cos'altro. E invece tutti questi simpaticoni sono ingiustificatamente assenti e si sono fatti sostituire da amene creaturine del calibro di pipistrelli, fantasmi, talpettine, teiere demoniache, apiloni (metà api, metà aquiloni), e tutto ciò che potrebbe sembrare buffo se avesse due occhietti e due piedi.
Sua Infantile Adiposità scorrazza



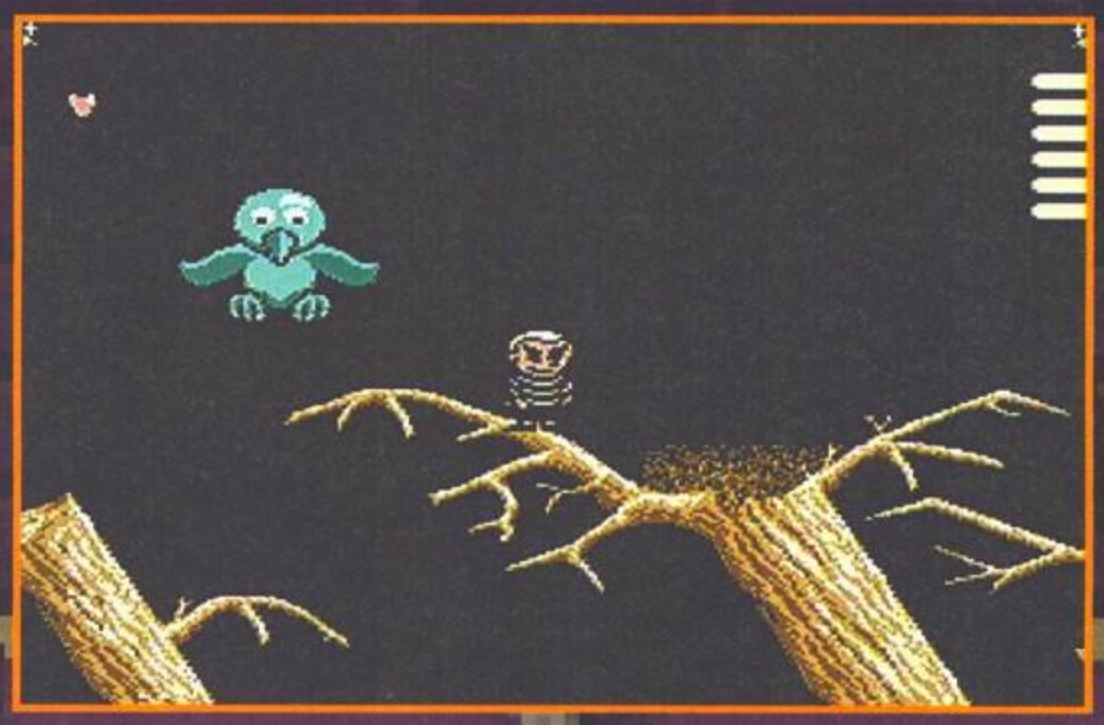
Uè, tipo, c'hai mille lire?

Il rifugio segreto di Pugsley!

Ma che faccia ha Pugsley?

Che cosa sono quelli?

Pugsley's Scavenger Hunt



Ammazzate quel volatile e avrete un bel bonus...

nale membro della famiglia. La casa è davvero grande, e i familiari possono essere nascosti davvero dovunque. Neanche a dirlo, ci sono più passaggi segreti e scorciatoie che non porte vere e proprie.
Così sotto l'incantevole aspetto di "Livelli:almeno 9", si cela il concetto:attenzione, sembrano nove, ma ognuno di essi è articolato su più sezioni, ognuna con le sue regole particolari, i suoi percorsi di guerra e le sue trappole mortali. Il percorso è totalmente libero (chiunque ha il diritto di provare a suicidarsi come meglio crede), e il tobolo può scegliere di inforcare qualunque porta della casa, e può uscirne in qualunque momento (se ci arriva, però), quindi, ogni porta un livello differente, al termine di alcuni dei quali, è possibile rinvenire le sempre utili password.
La grafica lascia un po' a desiderare, così come i colori, tinte abbastanza scialbe non possono che far passare la voglia di giocare, alla lunga. Buona l'animazione e discreto il sonoro, anche se non si può certo dire che la punta di lancia del gioco.
Non è un gioco eccezionale, si è visto di meglio in giro, ma anche di peggio.
Vivamente consigliato, comunque, a tutti i patiti della più bizzarra famiglia dai tempi dei Borgia.

Christian Antonini

NES	
GRAFICA - figure troppo piccole + buona l'animazione	70
SONORO - Si è sentito di meglio	70
GIOCABILITÀ + Molta libertà + Duraturo	78
LONGEVITÀ 79 + Vario	79
OCEAN	75

86
SUPER NES

GIOCATORI	2
LIVELLI	16
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

85
MEGA DRIVE

GIOCATORI	2
LIVELLI	16
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Che cosa possono fare assieme un Brigante, un Predicatore, un Mercenario, un Geniere, un Gentiluomo e un Thug?

Cosa sono quelli? (MD)

Beh fondamentalmente un sacco di cose, da aprire un'agenzia di pompe funebri, attività che vista la mole di cadaveri che sono soliti seminare, li renderebbe ricchi, a giocare a shangai, inscenare un sit-in di protesta contro il proliferare di inutile violenza nel mondo, a discutere sui continuo fluttuare dei prezzi delle trine e merletti.
Ma, tra le tante altre cose, potrebbero anche riunirsi e discutere su quella volta che, trovatisi tutti all'interno di un disco Amiga si sono poi ritrovati a dover salvare la Terra della nefandezze della macchina attivata dal malvagio Barone Fortesque: il Chaos Engine. Così, per mano dei Bitmap Brothers, i sei hanno deciso di sacrificare le loro prossime vacanze e festività tutte per ri-cimentarsi nel numero che così bene li ha lanciati nel firmamento delle grandi stelle, un numero ormai non molto originale, ma comunque di sempre sicuro successo: il Salvataggio del Mondo.
Eccoci dunque a discutere dell'adattamento di Chaos Engine per Super Nes e per Mega Drive. Uhm...che dire? Forse è meglio cominciare dallo svolgimento dell'impresa e da come è articolata: quattro mondi ognuno con quattro livelli, con alla fine l'ultimo, inevitabile, intramontabile e inderogabile scontro con il mefitico Barone che, caduto nelle grinfie della Macchina impazzita, è stato trasformato in un'orrenda bestia assassina. Ogni livello è caratterizzato da un'ambientazione diversa, ma comunque sempre labirintica: ora un fiume di fango, ora le strade di una città, ora una foresta. Inutile dirlo, tutto pullula di gente che vuol fare la pelle a tutto ciò che osa camminare SOLO su due zampe, magari con la pretesa di respirare e avere sangue caldo o addirittura avere il pollice opponibile. Chiaramente il senso del gioco potrà essere riassunto con le immortali parole "spara a tutto ciò che non è un albero o una roccia, e se proprio non lo colpisci probabilmente lo devi raccogliere". Ma al di là di questo illuminato assioma abbiamo constatato che bisogna racimolare alcuni mazzi di chiavi, attivare (sparandogli addosso, che novità)

Quel bonus è proprio una bomba (ho ho). (SNES)

Sembra o non sembra Braccio di Ferro? (MD)

Il figlio di Macchia Nera! (SNES)

IMPORT

SOLDIERS OF FORTUNE

Notate la differenza tra la versione Megadrive e quella per Super NES... (SNES)

Guarda come esplodono, guarda come esplodono, con il twist... (MD)

ANDREA

In principio era Ikari Warriors. Poi vennero ottomila imitazioni. Poi arrivò Chaos Engine (pardon, Soldiers of Fortune)... Non si può dire che sia l'originalità e l'innovazione il punto forte di questo gioco, ma in fondo non si può pretendere che ogni singolo titolo sia diverso da tutti quelli usciti prima. Soldier ha il pregio di riprendere, pescando a piene mani, tutti quegli elementi che avevano fatto la fortuna dei più famosi Arcade Adventure-Shoot 'em Up di tutti i tempi, mescolandoli con estrema cura e abbellendoli con grafica e sonoro di prim'ordine. Il gioco è veloce, ben fatto, pieno di sorprese e bonus assortiti e, soprattutto, divertente. Il ritmo incalzante, supportato da una buona varietà di livelli e da un'ottima realizzazione tecnica, riescono a tenere il giocatore incollato allo schermo per un sacco di tempo. Il gioco raggiunge comunque i massimi livelli quando si è in due: a parte il minimo disagio derivante dall'immancabile: "andiamo di qua!". "No, di qua". "E io allora non mi muovo". "E io ti sparo...", mentre i nemici si divertono un sacco alle vostre spalle, la possibilità di sviluppare strategie di attacco, trappole per stanare e freddare i nemici, e via dicendo, garantiscono la massima giocabilità.

ferenziano un po' l'una dall'altra.
Esce vincitrice della contesa la versione Mega Drive, a mio avviso più veloce e godibile, e meno "scattosa". Ma le note di merito finiscono qui. Non perché il gioco sia scadente, ma perché anche la versione per Super Nes è ad un livello alto, alla pari con la Mega Drive, e solo queste due o tre cose possono differenziare sensibilmente le due.
A favore della Nintendo si può dire che il sonoro risulta più convincente, con voci e suoni decisamente da atmosfera, e con disegni molto più chiari e leggibili, anche in situazioni di movimento estremamente rapido (situazioni molto frequenti se ci si trova a dover gestire personaggi non particolarmente resistenti ai colpi degli avversari).
In entrambi i casi esiste la possibilità di giocare in coppia con la CPU della console. E ciò è letteralmente una manna, nel senso che avere qualcuno che ti copre le spalle e che agisce, nei limiti del possibile di sua volontà, è una benedizione. Per far ciò bisogna però essere ben consci della Saggezza che appartiene al personaggio che selezioniamo per la CPU. Noi non vogliamo che costui vada a farsi uccidere proprio nella zona più incasinata per qualche moneta in più, vero!?
Periodicamente sono presenti zone in cui ci si vede attribuire una password, sempre gradita quando, come in questo caso, non si dispone di alcun tipo di continue per perorare ulteriormente la causa del Bene e dell'Ordine Supremo. E se si dovesse notare dei Nodi Energetici, e poi inforcare delle porte dimensionali che servono a farsi scarrozzare da un piano esistenziale a un altro. Tra i vari livelli c'è sempre tempo per, che so, una birra, riesumare il compagno estinto, o potenziare le proprie abilità a costo dei soldi che dovremmo aver raccolto lungo il percorso.
Il gioco risulta totalmente identico in entrambe le versioni all'orignale, ma le due versioni si dif-

E non sia così ostile, suvvia... (MD)

RAFFO

Soldiers of Fortune è l'ultimo gioco fatto da uno dei gruppi che maggiormente ha contribuito a rendere l'Amiga il miglior computer videoludico: i Bitmap Brothers. E ora, questo gioco (indubbiamente molto bello su Amiga) è approdato sulle console a 16 bit, ma com'è? Beh, la conversione mi è sembrata molto fedele, sia graficamente che per tutto il resto; per tutti coloro che hanno già avuto l'onore di vedere questo gran gioco su Amiga, sappiano che l'unica differenza tra la versione Mega Drive e quella Amiga, è che nella prima i caricamenti sono molto più rapidi (non ci sono), mentre in quella Super NES gli sprite sono più grossi e lo scroll è leggermente più scattoso.
In conclusione, Chaos Engine (nome originario) è un titolo troppo bello che merita di essere comprato anche se non ne avete voglia!

BDM

Ed ecco Chaos Engine arrivare sui nostri monitor... La conversione è ottima, grafica molto "metallica" e sonoro techno.
Per ciò che riguarda la giocabilità Soldiers of Fortune soffre di un difetto: non si può giocare da soli!
O sterminate i nemici con un essere umano al vostro fianco oppure con la console...
Peccato, se volete un consiglio terminate il compagno computerizzato e divertitevi a blastare tutto e tutti...

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Super Nes + 1 Joy pad	L. 259.000
Super Nes Scart + 2 Joy + Mario	L. 349.000
Super Famicom + 2 Joy pad	L. 389.000
Super Nintendo + Mario world	L. 309.000
Super Nintendo + Mario all stars	L. 339.000
Super Nintendo + Street fighter 2	L. 359.000

Novità Super Nes / Famicom

Adventures of Dr. Franken	L. 119.000
Champ's world class soccer	L. 119.000
Dig & Spike volleyball	L. 119.000
Dragon Ball Z 2	L. 169.000
Fatal Fury 2	L. 169.000
First of the North Star 7	L. 169.000
Genghis Kan 2	L. 139.000
Home Improvement	L. 119.000
Jim Power	L. 119.000
Lawnower Man	L. 119.000
Legend	L. 119.000
Mario's Time Machine	L. 129.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 129.000
NFL Quarterback Club	L. 149.000
R.Type 3	L. 169.000
Side Pocket	L. 119.000
Soldier of Fortune	L. 139.000
Solstice 2	L. 169.000
Super Battle Tank 2	L. 129.000
Super Chase HQ	L. 119.000
Super Godzilla	L. 169.000
Super Hockey 94	L. 159.000
Super J Cup Soccer	L. 149.000
Super Nova	L. 119.000
Super Troll Island	L. 119.000
Super Virtual Boxing	L. 149.000
TMNT Torunament Fighters	L. 129.000
Tony Meola's Sidekick Soccer	L. 119.000
Top Gear 2	L. 149.000
Turn & Burn: No Fly Zone	L. 129.000
Wonderland Dream	L. 159.000
World Soccer 94	L. 119.000

Actraiser 2	L. 139.000
Addams Family 2	L. 119.000
Aero the Acrobat	L. 129.000
Aladdin	L. 129.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 139.000
Art of Fighting	L. 179.000
Blues Brothers	L. 99.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck Rock	L. 99.000
Cliffanger	L. 119.000
Contra Spirit	L. 89.000
Cool Spot	L. 129.000
Cybemator	L. 129.000
Daffy Duck	L. 119.000
Dragons Ball Z	L. 129.000
Empire Strike Back	L. 129.000
Equinox	L. 129.000
Exausted Heat 2	L. 119.000
F. Zero	L. 79.000
Fatal Fury	L. 129.000
Fatal Fury 2	L. 169.000
Final Fight	L. 139.000
Flash Back	L. 129.000

Hook	L. 119.000
James Pond 2	L. 89.000
Joe e Mac 2	L. 89.000
Jurassic Park	L. 129.000
Kiki Kay Kay	L. 139.000
King Artur	L. 129.000
Last Action Hero	L. 119.000
Legend of Zelda	L. 119.000
Magic Johnson Basket	L. 119.000
Mario all Star	L. 139.000
Mazinga Z	L. 119.000
Mickey's Mistical Quest	L. 139.000
Mortal Kombat	L. 139.000
Nigel Mansell	L. 139.000
Parodius	L. 129.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Ranma 1/2	L. 139.000
Ranma 1/2 2	L. 149.000
Road Runner	L. 119.000
Sengoku	L. 159.000
Star Wing	L. 139.000
Street Fighter 2 Turbo	L. 149.000
Striker	L. 129.000
Super Aleste	L. 129.000
Super Bomberman	L. 119.000
Super Dunk Shot	L. 99.000
Super Ghouls 1 Ghosts	L. 119.000
Super Mario Kart	L. 119.000
Super Mario World	L. 129.000
Super Probotector	L. 139.000
Super T-Type	L. 119.000
Super Star Wars	L. 139.000
Super Tennis	L. 119.000
Super Tetris	L. 179.000
Super Volleyball 2	L. 109.000
Suzuka 8 Hours	L. 179.000
Tiny Toons	L. 129.000
TMNT Tounament Fighter	L. 139.000
Top Gear 2	L. 139.000
Turtles IV	L. 139.000
Union Squadron	L. 139.000
Wing Commander	L. 139.000
World Heroes	L. 139.000
World League Basket	L. 119.000
Zombie Ate my Nieghbors	L. 129.000

Le offerte del mese

Batman Returns	L. 79.000
Blues Brothers	L. 99.000
Contra Spirit	L. 89.000
Dead Dance	L. 79.000
F. Zero	L. 79.000
First Samurai	L. 89.000
James Pond 2	L. 89.000
Joe e Mac 2	L. 89.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Rushing Beat 2	L. 89.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Super Dunk Shot	L. 99.000
Super Kick Off	L. 99.000

Game Boy Basic	L. 99.000
Game Boy + Tetris	L. 159.000

Games Game Boy

Alien VS Predator	L. 69.000
Bart & the Beanstalk	L. 69.000
Batman Animated Series	L. 69.000
Battletoads Double Dragon	L. 69.000
Championship Pool	L. 69.000
Chuck Rock	L. 69.000
Cliffhanger	L. 69.000
Dracula	L. 69.000
F1 Pole Position	L. 69.000
Gearworks	L. 69.000
Humans	L. 79.000
Incredible Crash Dummles	L. 79.000
Indiana Jones	L. 59.000
Itchy & Scratchy	L. 69.000
Joe and Mac	L. 79.000
Jurassic Park	L. 69.000
Kid Dracula	L. 79.000
Last Action Hero	L. 69.000
Loony Tunes	L. 79.000
Megaman 3	L. 79.000
Metal Masters	L. 69.000
Mickey's Dangerous Chase	L. 79.000
Miner 2049ER	L. 79.000
NBA Allstar Challenge 2	L. 79.000
Ninja Boy 2	L. 49.000
Parasol Stars	L. 49.000
Parodius	L. 79.000
Pit Fighter	L. 79.000
Prince of Percia	L. 79.000
Ren & Stimpy	L. 69.000
Road Rash	L. 69.000
Robin Hood Prince of Thieves	L. 79.000
Sensible Soccer	L. 69.000
Side Pocket	L. 79.000
Speedy Gonzales	L. 69.000
Spiderman / X-Men	L. 69.000
Spiderman 3	L. 79.000
Spot's Coll Adventure	L. 79.000
Star Trek	L. 79.000
Star Wars	L. 79.000
Super Mario Land	L. 79.000

Super Mario Land 2	L. 79.000
Tazmania	L. 69.000
Tennis	L. 59.000
Terminator 2	L. 69.000
The Flintstones	L. 79.000
The Jetson	L. 79.000
Tiny Toons	L. 79.000
TMNT 3-Radical Rescue	L. 69.000
Tom and Jerry	L. 79.000
Top Gun	L. 79.000
Top Rank Tennis	L. 59.000
Total Carnage	L. 69.000
Track and Field	L. 79.000
Tumble Top	L. 79.000
Turtles 2	L. 79.000
Vampire Kid	L. 79.000
WWF Wrestling 2	L. 69.000
WWF-King of the Ring	L. 69.000
Yoshi	L. 69.000
Zelda	L. 79.000

SPEDIZIONI VELOCISSIME PER CORRIERE SU TUA RICHIESTA

TEL. PER LE NOVITÀ E I TITOLI NON IN LISTINO

ACCESSORI DISPONIBILI PER TUTTE LE CONSOLE

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

SOLDIERS OF FORTUNE

Non fatevi beccare dagli ambientalisti... (SNES)

Veniamo giù dai monti, dai monti del Tirolo... (MD)

DIMMI COSA FAI E TI DIRO' CHI SEI

MERCENARIO

Leader carismatico della cricca che si porta dietro è un simpaticone abbastanza nella norma, solo che ha il vizio di andare in giro con un cannone Gatling a canne rotanti, sapete, come quelli degli A-10 Thunderbolt. Tre Abilità Speciali: Bomba, Mine, Pronto Soccorso.

BRIGANTE

Da chi farsi coprire le spalle se non, da qualcuno che ha fatto della furtività e della sottigliezza il proprio cognome e secondo nome?
Chiaramente non è un combattente eccezionale, ma se la cava. Un buon fucile e una buona linea di tiro che cosa si può chiedere di più?
Abilità Speciali: Colpo Multiplo, Molotov, Distrarre Mostri.

GENTILUOMO

Rapido e scattante, il furbo della squadra. Un revolver che non ha nulla da invidiare a una Luger e una velocità che risulta sempre utile quando si tratta di dover schivare colpi o avversari.
Abilità Speciali: Mappa, Distrarre i Mostri, Respingere i Mostri, Potere al Gruppo.

GENIERE

Ecco la massa muscolare personificata. Forse non agile o scattante, magari nemmeno troppo intelligente, ma comunque quel tanto che basta per riuscire a usare il cannone brandeggiabile che il nostro si è fabbricato da solo. Come dire: Supporto Tattico Ravvicinato su due gambe.
Abilità Speciali: Dinamite, Colpo Multiplo.

THUG

Oh che tipetto! Grosso, brutto e cattivo. Lo stesso livello d'intelligenza che può avere un Granchio e la stessa socialità. Solo che al posto delle chele il signorino preferisce usare uno Shotgun.
Abilità Speciali: Molotov, Colpo d'Aria.

SCIENZIATO

Il cervello in persona. Freddo, distaccato, calcolatore, e armato con un folgoratore. Il simpaticone si muove molto rapidamente, ed è solito schivare i colpi con una grande abilità. Abilità Speciali: Pronto Soccorso, Mappa, Scudo, Congelare.

TBM

Sono discretamente soddisfatto di questa conversione, certo si poteva fare di più, ma in sostanza lo spirito del gioco è stato mantenuto; entrambe le versioni del gioco rimangono, a mio parere, inferiori a quelle per A1200, il Megadrive sfoggia una palette decisamente troppo scarna, mentre il SuperNes ha degli sprite che sembrano non aver smaltito troppo bene il cenone di Capodanno.

un simbolo Taoista, attenzione a consumarlo con troppa faciloneria, infatti stiamo parlando di qualche cosa che può assomigliare parecchio ad un temperino svizzero, nel senso che il sopracitato simbolo è in gradi di far ricomparire nel punto in cui era presente i due avventurieri nel malaugurato caso in cui entrambi tirassero le cuoia prematuramente, oppure, se uno dei due dovesse lasciare le penne nel corso del quadro, lo farà ricomparire (e ciò è utile visto che altrimenti si dovrebbe attendere la conclusione del quadro ad opera del proprio compagno).

Ma quella è una bocca o un occhio? (SNES)

Se ne vada, chi è lei? (MD)

Non vi resta che dare un'occhiata ai sei amiconi tra cui è possibile scegliere...
Bene, a questo punto potrebbe essere tutto, tanti saluti.

Christian Antonini

JH

I Bitmap Brothers sono grandi. Quando hanno iniziato, la realizzazione tecnica dei loro prodotti non mi convinceva più di tanto: la grafica era bella, ma leggermente scattosa e sempre con la stessa palette. In compenso, il sonoro era invariabilmente stupendo e la giocabilità assolutamente enorme. E proprio questo è il segreto dei Bitmap Brothers. Sanno come far divertire il giocatore. Si fanno un paio di partite per capire come vanno le cose e poi si inizia il massacro. Viooolenza!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Chiaro	88
SONORO + Nulla di particolare	86
GIOCABILITÀ -Non il massimo dell'immediatezza + Ma appassionante	82
LONGEVITÀ + Vario	86
SPECTRUM HOLOBYTE	85

SUPER NES	
GRAFICA + Bellina	88
SONORO + Eccezionali i suoni e + Voci Cattivissime	90
GIOCABILITÀ -Non il massimo dell'immediatezza +Ma appassionante	82
LONGEVITÀ +Vario	84
SPECTRUM HOLOBYTE	86

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

GAME BOY PREZZO PAZZO !

OFFERTA A SOLE L. 55.000

HANDY BOY + GIOCO L.75.000

GAME BOY - "TOP 25"

1)	ZELDA	L. 65.000
2)	ALIENS 3	L. 55.000
3)	JURASSIC PARK	L. 68.000
4)	SUPER MARIO LAND 2	L. 58.000
5)	MORTAL KOMBAT	L. 59.000
6)	SUPER MARIO LAND	L. 45.000
7)	SPEEDY GONZALES	L. 65.000
8)	GOAL (calcio)	L. 58.000
9)	MUHAMMED ALI' BOX.	L. 58.000
10)	TURTLES	L. 49.000
11)	Mich.JORDAN BASKET	L. 29.000
12)	PRINCE OF PERSIA	L. 48.000
13)	TOP RANK TENNIS	L. 45.000
14)	BIONIC COMMANDO	L. 38.000
15)	BUGS BUNNY	L. 48.000
16)	HOOK	L. 58.000
17)	WWF KING OF RING	L. 58.000
18)	DRACULA	L. 59.000
19)	Dr. FRANKESTEIN	L. 48.000
20)	TITUS THE FOX	L. 55.000
21)	CAESAR PAL. CASINO	L. 48.000
22)	NINJA BOY 2	L. 48.000
23)	Q - BERT	L. 29.000
24)	PIPE DREAM	L. 29.000
25)	AVENGIN SPIRIT	L. 29.000

GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	L. 195.000
Sega Game Gear + Sonic 2	L. 235.000
Sega Game Gear TV tuner	L. 199.000

Sei al lavoro o in viaggio mentre la tua squadra gioca la finale di coppa? Col TV Tuner non perderai la partita.

ACCESSORI PER GAME GEAR

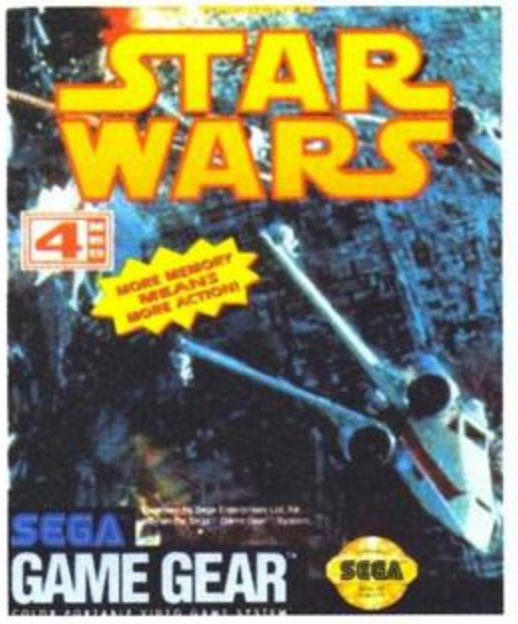
Alimentatore AC/DC 220V originale	L. 25.000
Big Windows II (super lente)	L. 29.000

Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce.

Power Pack battery pack per GG	L. 68.000
Game Gear Action Replay	L. 88.000

TITOLI GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	L. 29.000
ALESTE II	L. 58.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCH RIVAL BASKET	L. 65.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L. 58.000
CHAKAN FIGHTING	L. 58.000
CHASE HQ	L. 49.000
CHESSMASTER - SCACCHI	L. 49.000
CHUCK ROCK	L. 58.000
CRASH DUMMIES	L. 68.000
DEVILISH	L. 29.000
DOUBLE DRAGON	Telefonare
DRACULA	L. 69.000
DRAGON CRYSTAL	L. 29.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 75.000
FANTASTIC DAZZY	Telefonare
G-LOC	L. 49.000
GALAGA 91	L. 48.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 45.000
HOME ALONE	L. 65.000
INDIANA JONES	L. 48.000
JAMES POND II	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 65.000
KLAX	L. 49.000
LAND OF ILLUSION	L. 69.000
LEADERBOARD GOLF	L. 49.000
LEMMINGS	L. 65.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 59.000
MARBLE MADNESS	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 68.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
OUT RUN	L. 45.000
OUT RUN EUROPA	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 59.000
PREDATOR TWO	L. 59.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
PUTT E PUTTER	L. 29.000
SHINOBY 2	L. 49.000
SONIC 3	Telefonare
SONIC I	L. 39.000
SONIC II	L. 49.000
SPACE HARRIER	L. 38.000
SPACE INVADERS	L. 39.000
STAR WARS	L. 75.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 55.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L. 65.000
STRIDER II	L. 75.000
SUPER KICK OFF	L. 49.000
SUPER MONACO GP II -SENNA-	L. 38.000
SUPER SMASH TV	L. 29.000
SURF NINJA	L. 68.000
TALE SPIN	L. 55.000
TAZMANIA	L. 48.000
TERMINATOR	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 75.000
THE OTTIFANTS	L. 68.000
TOM AND JERRY	L. 65.000
ULTIMATE SOCCER	L. 68.000
W.C. SOCCER	L. 59.000
WAGAN ISLAND	L. 29.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 38.000
WWF WRESTLER MANIA 2	L. 75.000



DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI
DOMENICHE COMPRESE !

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

72

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Cosa succede se prendiamo Sonic, lo mettiamo in un frullatore, aggiungiamo un paio di flipper, un po' di mostri, un paio di rampe e premiamo il pulsante di accensione?

Cos'è, Pitfall?

Succede che ci troviamo davanti all'ennesima incarnazione elettronica del porcospino più odiato del mondo. E' inutile che mi diciate che non è vero: Sonic avrà anche i suoi milioni di estimatori, ma di sicuro non troverete un altro porcospino che abbia altrettanti nemici.

Passando al gioco, Sonic stavolta va ad affrontare il dottor Robotnik proprio sulla sua isola. Ovviamente lo zoofilo pazzo non si lascia prendere alla sprovvista e ha munito la sua dimora di un complesso, e imbecille, sistema di difesa "flipperizzato". Al momento non ho voglia di mettermi a discutere sulla possibilità di trovare un concept un po' più coinvolgente per un personaggio tutto sommato interessante come Sonic, perciò passo alla descrizione dell'azione in sé. In Sonic Spinball vi dovrete calare nei panni di un Sonic impegnato, come al solito, a recuperare animali selvaggi rapiti e a scansare mortali trappole. Dal momento che il sistema di difesa dell'isola è realizzato secondo il modello di un (o meglio di quattro) flipper, il nostro eroe si troverà, per la maggior parte del tempo, a fare le veci della pallina. Raggomitolato come abbiamo ormai imparato a vederlo nei suoi giochi precedenti, Sonic non subisce passivamente lo slancio dei flipper e la forza di gravità, ma può modificare la propria direzione e forza d'urto in maniera sensibile. Gli schemi che affronterà saranno costellati di rampe, tunnel, bumper (quei "cosi" normalmente fatti a fungo che respingono violentemente la pallina) e altre amenità che formeranno un complesso labirinto interposto tra voi e gli smeraldi da raccogliere che vi permettono di passare allo schema successivo. Lo scopo finale, infatti, è proprio quello di raccogliere tutti gli smeraldi magici che, grazie alle loro arcane proprietà, tengono sotto controllo la lava dell'isola vulcanica di Robotnik e mantengono stabile il labirinto di difesa.

Un momento dell'introduzione.

Il flipper nel flipper...

Vedete quella palla azzurra sulla destra? E' Sonic.

Un clone di Robotnik!

Cosa me ne è sembrato di questo Sonic Spinball? Tutto sommato, non penso che mi capiterà mai di riprenderlo in mano. L'azione di gioco è piuttosto monotona, soprattutto a causa dei percorsi intricati da far percorrere al porcospino per recuperare ognuno dei quattro smeraldi, e che spesso differiscono tra loro solo per la specularità o per un passaggio al posto di un altro inserito all'ultimo momento. La grafica non risulta essere particolarmente esaltante e le routine di gestione dei rimbalzi avrebbero non poco da imparare da quelle di "Pinball Dreams" o "Pinball Fantasies". Di positivo esiste l'immediatezza del gioco che rende il gioco adattissimo al pubblico molto giovane, ed è anche da non sottovalutare la presenza di Sonic come richiamo per tutti gli appassionati, a cui piacerà di sicuro.

Ma che bel faccione che ha quel coso...

JH

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sarà anche animata decentemente... - Ma a cosa serve?	78
SONORO + Effetti sonori decenti... - Ma un po' fiacchi.	70
GIOCABILITA' + In effetti iniziare è facile. + E il sistema di controllo non vi darà problemi.	80
LONGEVITA' - I livelli sono pochi. - E sono anche abbastanza facili.	68
SEGA	72

VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

SNES/FAMICOM
Hokutonoken 7
Dragon
Sensible Soccer

MEGADRIVE
Virtual Racing
Sonic 3
Dragon

NEO GEO
Fatal Fury 2 Special - Art Of Fight 2
Samuray Shodown

NINTENDO		SEGA	
• SuperNes	L. 270.000	• MD II + Sonic 2 + 2 pad	L. 270.000
• SuperNes + StrFight II	L. 348.000	• MD II + Sonic 1 e 2	L. 324.000
• SuperNes + SuperMario All Stars	L. 315.000	• MD II + Aladdin	L. 307.000
• SuperNes + Star Wing	L. 318.000	• MD II + Street Fighter	L. 342.000
• Giochi a partire da	L. 69.000	• MEGA CD II + gioco	L. 529.000

SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD
AMIGA 32
3DO

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI
I GIOCHI DEL
MEGADRIVE,
SUPERNES / SUPERFAMICOM

TELEFONA PER
SAPERNE DI PIÚ AL N.
02/ 29402806

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146- M.M. Loreto

NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo... e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA FINO AL 31/3/94

PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO GiG® nel paese delle meraviglie

LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO

SUPER MARIO WATCH®

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH®

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch® " :

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/3/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo (Action Set, Control Deck, Super Nintendo, Game Boy) distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/3/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:

SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).

Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Marzo 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome _____ cognome _____

via _____ n° _____ città _____

provincia _____ cap _____ tel. _____

Tipo di consolle posseduta: data di nascita _____

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Altre marche

☐ _____ Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello _____

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI

☐ MARIO MANIA

☐ SUPER NES

☐ MARIO TIME

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31 - 3 - 94

ARMANDO TESTA SPA

COD. 555

© 1993 LINEA GIG ©1993 NINTENDO MODELLI DEPOSITATI. OGNI CONTRAFFAZIONE VERRÀ PERSEGUITA PENALMENTE

71

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

L'allegra compagnia dell'Eterno Sofferente e dei suoi amichetti è tornata sulla console a sedici bit di casa Nintendo, e la domanda questa volta è: quanto sarà profonda la cicatrice che Ken ha sullo zigomo visto che tutti continuano a colpirlo lì?

E Shin sta per prenderle ancora una volta...

Unghl Che male!

Vai rei, sei tutti noi!

Non ci avete mai fatto caso? Il megamalvagio di turno scatena un inferno di colpi attorno a Ken e questo si taglia uno zigomo. Gli tirano una piuma in faccia e lui si taglia lo zigomo. Gli danno un calcio nel sedere e si taglia lo zigomo, si scotta prendendo la caffettiera senza le presine e si taglia lo zigomo... Non c'è più religione...
Facezie a parte, Ken il Guerriero (o con qualsiasi nome nippofono vogliate chiamarla) è la serie di cartoni animati che più ha solleticato l'immaginario dei maniaci come me, tra gente che vola via a pezzettoni proprio come nella marmellata, cattivi cattivissimi, grossi e violenti e buoni raffinati, pulitini e capaci di affettare con lo sguardo (ma ve lo ricordate quell'idiota del vento di Nanto? Quello che agitava le mani nell'aria a caso e tagliava gli avversari? Quello che hanno schiacciato in un nanosecondo?). In Giappone probabilmente sono maniaci quanto noi, perché tra una storia e l'altra hanno trovato il modo di propinarci fino ad ora un numero impressionante di giochi ispirati alle varie serie animate, sparpagliati su vari sistemi (uno su Megadrive, uno su Master System, uno su Gameboy, almeno un paio su NES e una manciata su Super Famicom). Bene o male, tutti questi giochi si somigliano tra loro, essendo fondamentalmente dei cloni di Street Fighter (tranne l'RPG per NES, quello per Super Famicom e il platform per Megadrive), e quest'ultimo prodotto, noto come "Hokuto no Ken 7" segue questa tendenza.
Allora, riassumiamo un po': il "gioco vero e proprio" consiste nel guidare Ken per gli episodi salienti delle prime due serie mediante alcuni scontri con i personaggi più rilevanti (Rei,

Non si direbbe, ma Shin è uno scarsone...

sapere il mio parere? Beh, sinceramente mi aspettavo molto di più. Ultimamente, tutti quanti hanno dimostrato di saper realizzare a livello tecnico un gioco di questo genere su SFC senza troppe incertezze (Battle Master, Clayfighters, Fatal Fury 2, TMNT Tournament Fighters), e allora mi spiegate perché proprio con il soggetto più intrippante del mondo devono tirare fuori animazioni scattose, scroll scarso, risposta al joypad mediocre e una grafica appena decente? Non è tutto: le mosse speciali sono difficili da ottenere, alcuni frame sono davvero brutti da vedere e le musiche è meglio perderle che trovarle... Nonostante tutto, il sottoscritto e BDM si sono sparati una serie di "doppi" senza problemi, quindi alla fine tanto male non deve essere. Che dite, speriamo nell'ottavo o gettiamo la spugna?

Marco Auletta

E' proprio il caso di dirlo... Uattà!

HOKUTO NO KEN 7

IMPORT

Caro signor Shun, sta per dire addio alle sue gambe...

Shun, Souther, Shin, Yuza - non so se va scritto così, comunque è il tipo delle nuvole - più altri "comprimari" tipo Heart). l'incontro viene deciso sulla lunghezza di un unico round, non c'è limite di tempo e si può accoppare l'avversario solo utilizzando una delle numerose mosse speciali a disposizione.
Per le mosse speciali va fatto un piccolo discorso a parte, visto che alcune sono attivabili semplicemente con "mezzelune" varie e altre funzionano grazie a una barra d'energia che si carica mano a mano, più sviluppata sarà questa barra più letale sarà il colpo che potrete sviluppare. Tutto OK? Bene.
In sostanza, questo è "Ken 7". volete

SUPER FAMICOM

GRAFICA + Alcuni frame sono troppo belli... - Altri fanno proprio pietà.	79
SONORO - Ken non dice uattà! - Le musiche sono mediocri.	71
GIOCABILITA' + Tante mosse da scoprire, tanti stili da provare... - La risposta al joypad non è eccelsa.	80
LONGEVITA' - Una volta visto tutto, finisce il gusto.	65
TOEI	71

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SUPERNINTENDO PREZZO ECCEZIONALE !!!

SUPERNINTENDO - "TOP 10"

1)	Streetfighter II Turb.	L. 159.000
2)	Alien 3	L. 118.000
3)	SuperMario Kart	L. 99.000
4)	Final Fight 2	L. 99.000
5)	Batman Return	L. 79.000
6)	Dead Dance	L. 99.000
7)	Dragon's Lair	L. 98.000
8)	King Arthur World	L. 99.000
9)	Mech Warrior	L. 128.000
10)	Prince of Persia	L. 55.000

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V orig.	L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD	L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF L.39.000	
Capcom Powerstick, Joy per st.F. II	L. 169.000
JoyPad Dynamic per SuperN. Gig	L. 39.000
Programmed Joypad per Supernes	L. 69.000
PRO-5 ARCADE BOARD in metallo	L. 89.000
UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New	L. 69.000
Super Nintendo Action Replay	L. 119.000

TITOLI SUPERNINTENDO - FAMICOM

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	L. 148.000
ACCLAIM'S WORLD CUP	TELEFONARE
ACTRAZIOR 2	L..138.000
AEREO THE ACROBAT	L. 138.000
AEROBIZ - SIM.VOLO	L. 148.000
ALADDIN	L. 138.000
ALIEN 3	L. 118.000
ALIENS vs PREDATOR (*)	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L. 138.000
ASTERIX	L. 148.000
BASEBALL 2020	L. 138.000
BARBIE	L. 138.000
BATTLE CAR	TELEFONARE
BATTLE MASTER (*)	L. 178.000
BATTLESHIP	L. 138.000
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	L. 148.000
BEETHOVEN	L. 138.000
BIZYLAND	L. 98.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L. 138.000
BUBSY	L. 125.000
CARMEN IN SAN DIEGO 2	L. 148.000
CHAMPIONSHIP POOL	TELEFONARE
CHASE HQ 2	L. 178.000
CLAY FIGHTER	L. 148.000
CLIFF HANGER (*)	L. 188.000
CONGO'S CAPER	L. 98.000
COOL SPOT	L. 119.000
CYBERNATOR	L. 115.000
DAFFY DUCK	L. 128.000
DENNIS THE MENAGE	L. 138.000
DESERT STRIKE (*)	L. 98.000
DIG & SPIKE VOLLEYBALL	L. 128.000
DRACULA	TELEFONARE
DRAGON BALLS (*)	L. 168.000
EMPIRE STRIKEBACK	L. 168.000
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 108.000
EXTRAINNINGS (BASEBALL)	L. 118.000
F-ZERO (*)	L. 98.000
F1 RACER RED LINE	L. 128000
FAMILY TENNIS (*)	L. 139.000
FANTASY STORY (*)	L. 168.000
FATAL FURY	L. 99.000
FATAL FURY 2 (*)	L. 188.000
FINAL SET (*)	L. 148.000
FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO (*)	L. 168.000
FIRE ADVENTURE (*)	L. 99.000
FIRST OF N.STAR KEN 7	TELEFONARE
FIRST SAMURAY	L. 138.000
FUN & GAMES	L. 128.000
GOEMON 2	TELEFONARE
GOOF TROOP - PIPPO	L. 129.000
GP-1 MOTOMONDIALE	L. 139.000
GRADIUS III	L. 78.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 118.000
IL TAGLIAERBE	L. 138.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	L. 128.000
JAMES POND	L. 128.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 98.000
JOHN MADDEN '94	L. 138.000
JURASSIC PARK	L. 148.000
KANDO RACE	L. 128.000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 115.000
LAMBORGHINI AM CHALLENGER	L. 138.000
LOCK ON	L. 138.000
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	L. 148.000
MACROSS (*)	L. 189.000
MAGIC JOHNSON (*)	L. 138000
MAGIC SWORD (*)	L. 98.000
MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO	L. 119.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	L. 138.000
MARIO'S TIME MACHINE	L. 138.000
MARIO WARRIOR	L. 128.000
MAZINGA Z (*)	L. 118.000
MEGAROBOT GOLF (*)	L. 138.000
MORTAL KOMBAT	L. 138.000
NBA SHOWDOWN	L. 148.000
NFL FOOTBALL	L. 138.000
NHL PA 94	L. 138.000
NIGEL MANSEL RACING (*)	L. 148.000
OUT OF LUNCH	L. 128.000
PAC - ATTACK	L. 109.000
PALADIN QUEST	L. 138.000
PINK PANTER	L. 138.000
PLAYER MANAGER	L. 128.000
RIDDING BOWE BOXING	L. 138.000
RIVAL TURF	L. 138.000
ROAD RUNNER (*)	L. 98.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	L. 138.000
ROCKY & BULLWINKLE	TELEFONARE
RUN SABER	L. 138.000
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	TELEFONARE
SENGOKU (*)	L. 135.000
SIDEKICK SOCCER	L. 138.000
SIDE POCKET - Biliardo	L. 138.000
SIM - ANT	L. 138.000
SOLDIER OF FORTUNE	L. 158.000
STANLEY CUP HOCKEY	L. 138.000
STAR FOX (*)	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STRIKER W.SOCCER (*)	L. 128.000
SUNSET RIDER	L. 138.000
SUPER AQUATIC GAME	L. 118.000
SUPER BOWLING (*)	L. 98.000
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TELEFONARE
SUPER F1 CIRCUS 2 (*)	L. 138.000
SUPER JAMES POND	L. 128.000
SUPER OFF ROAD THE BAYA	L. 138.000
SUPER PUTTY MOON (*)	L. 88.000
SUPER SLAP SHOT	TELEFONARE
SUPER STAR WAR (*)	L. 99.000
SUPER VOLLEYBALL II (*)	L. 138.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 118.000
T2 - JUDGEMENT DAY	L. 128.000
TETRIS COMBAT	L. 168.000
THE 7th SAGA	L. 148.000
THE BLUES BROTHER	L. 119.000
THE LOST OF VIKINGS	L. 128.000
THE MAGICAL QUEST	L. 118.000
THUNDER SPIRIT (*)	L. 88.000
TIME SLEEP	L. 118.000
TINY TOONS	L. 99.000
TOMAS TANK	TELEFONARE
TOP GEAR 2	L. 128.000
TOTAL CARNAGE	L. 128.000
TRODDLERS	L. 118.000
TUFF & NUFF	L. 128.000
TURTLE FIGHTING	L. 158.000
USA ICE HOCKEY	L. 78.000
UTOPIA	L. 138.000
VEGAS STAKES	L. 118.000
VOLLEYBALL 2	L. 118.000
WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY	L. 138.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 38.000
WHERE TIME CARMEN	L. 148.000
WINGS COMMANDER 2	L. 158.000
WINTER OLYMPIC '94	DISPONIBILE
WIZARD OF OZ	L. 138.000
WORLD CHAMPION BOXING (*)	L. 98.000
WORLD HEROES 2 (*)	L. 145.000
YOSHI'S COOKY	L. 118.000
YOSHI'S HUNTER (con bazooka) (*)	L. 68.000
ZELDA	L. 88.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	L. 119.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore.

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

OFFERTISSIME
FLASHBACK (ita)
L. 130.000
FLASHBACK + S.MARIO KART (ita)
L. 199.000

OFFERTISSIME

COOL WORLD	L. 49.000
GREAT WALDO S.	L. 49.000
HARLEY ADV.	L. 49.000
HIT THE ICE	L. 49.000
NINJA BOY	L. 49.000
OUTLANDER	L. 49.000
POWER ATHLETE	L. 49.000
ROBOCOP 3	L. 49.000
SHADOW RUN	L. 49.000
SUPER CONFLICT	L. 49.000
SUPER KICK-OFF	L. 49.000
TOYS	L. 49.000

DISPONIBILE DAL 15/2 SENSIBLE SOCCER

NOVITÀ ASSOLUTA !
NINTENDO
8 BIT - CONVERTER
Finalmente disponibile il convertitore universale per usare tutti i tuoi giochi del Nes sia italiani che americani ! Potrai così usare gli oltre 5000 giochi disponibili, del Nes 8 bit, sul tuo SuperNes !
L. 89.000

ULTIME NOVITÀ E OFFERTISSIME PER 3DO E ATARI JAGUAR DIRETTAMENTE DA LAS VEGAS. TELEFONARE !!!

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

81

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Come Returns? Perché, era andato via?

STRIDER RETURNS

Allora, chi cavolo è questa volta a minacciare il mondo? Alieni supercattivi in cerca di nuove conquiste? Mostroidi mutanti provenienti da un altro piano dimensionale? Demoni inferociti? A dire la verità non è una cosa che interessa particolarmente a un tipo come Strider, per il quale l'unico scopo della vita è quello di picchiare tutto il picchiabile...
Il gioco, comunque, si apre con il nostro eroe nel bel mezzo di una foresta, al di sotto della quale si cela un intricato complesso sotterraneo.

Occhio...

Il perché, abbiamo detto, non è di nostro interesse al momento: l'unica cosa davvero importante è riuscire a sopravvivere e, vi assicuro, c'è un mucchio di gente che non è d'accordo con questa idea. I cattivoni, questa volta impersonati in pari porzione da animali deformi e mezzi meccanici, non tarderanno infatti a fare la propria comparsa, costringendo il baldo Strider a difendersi (come se per lui si trattasse di un sacrificio fare a pezzi gli avversari...). Strider dispone di due armi principali, una da corpo a corpo (che può essere utilizzata in diversi modi e con diversi effetti) e una da distanza, per seccare i cattivoni prima che possano rendersi troppo pericolosi.
La conversione per Game Gear non presenta alcuna differenza rispetto a quella che avevamo già visto sul Mega Drive, sia per quanto concerne l'aspetto grafico che per la giocabilità. Lo sprite è stato realizzato in maniera abbastanza buona, così come i fondali e i numerosi nemici (in particolare, i mezzi meccanici sono più che soddisfacenti); purtroppo lo stesso non si può dire dell'animazione, con Strider che compie balzi veramente ridicoli e si muove con scarsa fluidità. Globalmente buono invece il sonoro che, pur non rappresentando un capolavoro artistico, ha comunque il pregio di non risultare fastidioso dopo i primi minuti di gioco.
La meccanica semplice, la varietà dei livelli e dei nemici, la presenza di un sostanziale elemento platform e il grado di difficoltà contribuiscono senza dubbio alla giocabilità che, per contro, non viene supportata da un'altrettanto buona longevità: a lungo andare, Strider risulta infatti ripetitivo e monotono, con ben pochi elementi che contribuiscono a mantenere vivo l'interesse. Naturalmente coloro che cercano soltanto un sacco di nemici da picchiare indistintamente e una discreta quantità di muri o piattaforme saranno soddisfatti da Strider Returns, mentre rischiano di restare delusi i più esigenti.

Andrea Fattori

Io sono il male, e tu sei la cura... No, ho fatto casino.

E vi fate sparare in fronte così?

Che guarda a fare dall'altra parte? I cattivi sono a destra!

Susate, ma qui ci vuole proprio: "Oplà!".

GAME GEAR

GRAFICA + buona definizione - scarse le animazioni	79
SONORO + piacevole + effetti discreti	85
GIOCABILITÀ + immediato + un sacco di nemici	86
LONGEVITÀ + tanti livelli ma... - ... poche innovazioni!	76
US GOLD	81

IN QUESTI NEGOZI POTETE TROVARE LE ULTIME NOVITÀ DELL'IMPORTAZIONE

AQ	SULMONA	VIDEOLAND SDF Via Circumvallaz. Occ., 34
BA	PUTIGNANO	VIDEO SMILE Via Cavalieri di Malta, 85
BR	BRINDISI	VIDEOLANDIA Ponte ferroviario, 22
BS	SAN PAOLO	GRIM VIDEO Via Mazzini, 14
BZ	MERANO	PIANETA VIDEO Via Parrocchia, 2
CN	RACCONIGI	TUTTOVIDEO Via S. Giovanni, 15
CZ	CATANZARO	CLAUDIO ELIA Via L. Della Valle, 46
	CROTONE	VIDEO FILMS Via Cutro, 15/17/19
	CROTONE	CIAK VIDEO FILMS 3 V. 2ª trav. M. Nicoletta, 90
	LAMEZIA TERME	ROYAL PHOTO V.le Michelangelo, 5/9
	LAMEZIA TERME	MONDO VIDEO Contrada Scinà Coop. Dog.
	LAMEZIA TERME	PIRAINO A. Contrada Scinà Coop. Dog.
	LAMEZIA TERME	GIROTONDO GIOCATTOLI C.so Nicotteta, 212
FO	CESENATICO	VIDEO 2001 P.te Vasogalli, 41
FR	VEROLI	VIDEO BOOM Via Cesenatico, 32
GE	COGOLETO	CASA DEL GIOCATTOLO L.re Bianchi, 26
	GENOVA	STUDIO 1 P.zza Matteotti, 29R
	S. SALVATORE	NON SOLO VIDEO Via Coduri, 176
GR	CASTEL DEL PIANO	EMPORIO MUSICALE C.so Nasini, 34/B
IM	BORDIGHERA	VIDEOCLUB & TV Via V. Veneto, 7
	DIANO MARINA	CASA DEL GIOCATTOLO Via Canepa, 12
	IMPERIA	DADO P.zza Dante, 14
	IMPERIA	MIETTO Via F. Cascione, 140
	IMPERIA	OFFICE & GAMES P.zza Bianchi, 9
	IMPERIA	BENEDUSI Via Cascione, 32
	SANREMO	CART MOTTA C.so Garibaldi, 42
	SANREMO	M.C.M. Via Palazzo, 80
	SANREMO	RAGALZI Via Massabò, 10
	SANREMO	VIDEO CLUB ORFEO C.so Matuzia, 185
	VENTIMIGLIA	PINOCCHIO GIOCATTOLI Via Roma, 44/A
LE	LECCE	VIDEOMANIA V.le dell'Università, 61/63
LI	LIVORNO	MI.DA Via Sollerino, 90
LU	ALTOPASCIO	VIDEO & SIMPATIA Via Marconi, 16
	LIDO DI CAMAIORE	VIDEO PARADE Via S. Caterina, 7
MI	CORSICO	VIDEO AMICO Via 24 Maggio, 2
MO	FIORANO MODENESE	HARMONY HOUSE Via Macchiavelli, 6/A
PC	PIACENZA	CORAZZA Via Atleti Azz. d'Italia
PZ	LAGONEGRO	FOTO RICCIARDI
RC	GIOIA TAURO	CIAK VIDEOTECA Via R. Sanzio, 18
	LOCRI	FURCI ROCCO C.so V. Emanuele, 98
	REGGIO CALABRIA	VIDEOMUSIC Via Cardinale Portanova, 48
	REGGIO CALABRIA	SINDONA FOTO Via D. Tripepi
	REGGIO CALABRIA	FOTO COLOR DI PINO Via Arangea, 21
RM	ROMA	VIDEOLAND Via Gregorio VII, 327
	ROMA	VIDEO 4 Via Ugento, 42
	ROMA	VIDEO EVOLUZIONE Via Tuscolana, 416
	ROMA	GLANCE Via La Spezia, 106
	ROMA	IL MEGLIO DI HOLLYWOOD Via Panzi Caminio 33/35
SI	ABBADIA S. SALVATORE	HOLLYWOOD HOLLYWOOD V.le Roma, 28
SP	CASTELNUOVO M.	VIDEOFANTASY Via Aurelia, 12
	DOG. DI ORTONOVO	VIDEOFANTASY 2 Via Aurelia
	LA SPEZIA	PEDACI VIDEO CLUB Via Prione, 73
	LA SPEZIA	TOP VIDEO Via Lunigiana, 618
	SARZANA	LA VIDEOTECA Via U. Muccini, 39
SR	SIRACUSA	CINECITTÀ P.zza Vittoria, 9/11
SV	ALASSIO	CART. BELOTTI Via V. Veneto, 114
	ALASSIO	CAVIGLIA GIOCATTOLI Via V. Veneto, 54
	ALBENGA	VIDEOMANIA Via del Raggetto, 9
	ALBENGA	VIDEOLANDIA Via Patrioti, 34
	ANDORA	PAPERIN FLASH Via dei Mille, 20
	BORGHETTO S.S.	L'IDEA C.so Europa, 49
	CAIRO MONTENOTTE	TECNOBYTE Via B. Dagna, 15
	FINALE LIGURE	EMPORIUM Via Rossi, 36
	LOANO	PONS C.so Roma, 94
	VARAZZE	MUMITTA' C.so Matteotti, 48
TO	GIAVENO	HOUSE VIDEO Via Don Pogolotti, 82
	MONCALIERI	WORLD VIDEO Via Tenivelli, 2
	TORINO	VIDEO 90 C.so Telesio, 32/B
TN	TRENTO	CIACK VIDEOTECA Via Petrarca 1/7
TV	VITTORIO VENETO	V.CLUB ETA BETA Via Del Carso, 10
VC	VERCELLI	EMMEVI C.so Italia 53/55

Teknos Trading S.o.S.

Importazione e distribuzione apparecchiature elettroniche

TEL. 0183/29.91.91
FAX 0183/29.07.72

SOLO PER RIVENDITORI

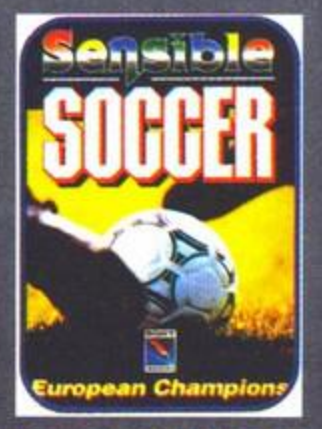
Chiamateci per avere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali:

- QUESTA PUBBLICITÀ GRATUITA
- IL SERVIZIO PRENOTAZIONE NOVITÀ
- LA HOT LINE TELEFONICA
- LE INFORMAZIONI AGGIORNATE DAL MERCATO INGLESE ED AMERICANO
- UNA RETE DI AGENTI A VOSTRA DISPOSIZIONE PER SEGUIRVI E CONSIGLIARVI L'ACQUISTO PIU' OPPORTUNO.
- LA GARANZIA DI NON VENDERE AI PRIVATI O PER CORRISPONDENZA
- **DILAZIONI DI PAGAMENTO**

CARTUCCE PERFETTAMENTE COMPATIBILI CON I SISTEMI ITALIANI, SENZA ADATTATORE.

CONSOLE IN VERSIONE PAL, COMPATIBILI CON I TELEVISORI ITALIANI.

VIDEOGIOCHI IN REGOLA CON IL MARCHIO CE PER LA SICUREZZA DEL GIOCATTOLO



ARRIVI SETTIMANALI

TEKNOS TRADING - Importazione e distribuzione apparecchiature elettroniche - 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47

Nintendo SEGA SUPER NINTENDO GENESIS GAME BOY GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI A NOME DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

IMPORT

SUPER NOVA

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Siam tre piccole astronavi, siamo fatte di metallo; L'alieno cattivo ci vuole ammazzar, lalalalalalala...

Super nova è l'ennesimo (stavolta ho davvero perso il conto) seguito di Darius. Ricordo che negli anni d'oro delle sale giochi, quasi ogni mese si vedeva arrivare una novità hardware a supportare un mercato già in continua evoluzione. Si passava con disinvoltura dai paddle ai joystick, dai joystick agli interruttori e alle tastierine, da quest'ultime ai volanti vibranti e ai cabinati semovibili. Una delle innovazioni allora proposte, e che a dire la verità non ha poi riscosso troppo successo, è stata l'inserimento dei giochi a schermo multiplo. Il primo del genere fu, appunto, Darius. Uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale con qualche power-up e un'area di gioco immensa formata da tre schermi affiancati e ulteriormente ingigantita da uno stile grafico semi-lillipuziano (con l'ovvia eccezione dei mostri di fine livello). Il gioco in sé non offriva nulla di nuovo e non sfoggiava nessuna caratteristica degna di rilievo. Ciò nonostante, il successo fu discreto. Da allora si sono visti almeno altri tre giochi di Darius, ma nessuno riuscì a scrollarsi di dosso una certa sensazione di mediocrità congenita. Il primo titolo era ambientato principalmente sott'acqua, con tutta una serie di avversari in tema e schemi d'attacco elementari. Negli altri, è cambiata l'acqua.

Carino, si poteva fare di meglio, ma è carino.

Il quadro rotea e zumma e lo stomaco pure...

Beh, adesso non esageriamo. In questo ultimo titolo della famosa saga si intravedono una serie piuttosto interessante di peculiarità. Prima di tutto, si può scegliere la propria astronave tra un gruppetto di tre, ognuna con le proprie caratteristiche di fuoco e di movimento. Tre diversi sistemi di armamento sono stati montati su ciascuna astronave e vengono attivate attraverso il joypad in maniera piuttosto singolare: mentre uno dei pulsanti (ridefinibili a vostra scelta) attiva il sistema di fuoco principale (quello frontale, per intenderci), un altro attiva il sistema di fuoco secondario che consiste in un dispositivo lancia missili o in un altro laser, ma rotazionale, a seconda della eventuale pressione di un terzo tasto. Cosa cavolo possa aver istigato un simile sistema di controllo è un mistero.

Un'altra caratteristica interessante consiste nel metodo di potenziamento dell'arsenale di bordo. Distruggendo intere ondate di particolari astronavi aliene o distruggendo alcune postazioni fisse al suolo, faranno la loro comparsa dei pod che potranno assumere colorazione rossa, verde, blu o cangiante. A seconda di questa colorazione, gli effetti del pod saranno, rispettivamente, di fornire un grado di potenziamento ai sistemi di fuoco della nave, di "regalare" una vita extra, di dotare l'astronave di uno scudo energetico, e infine di elargire un numero casuale di punti bonus.

Molto interessanti, i nemici, eh?

Qualsiasi cosa sia, fatela a pezzi.

Beh? Secondo voi che foto è?

Giancarlo "JH" Calzetta.

SUPER NES

GRAFICA + Buona sotto tutti gli aspetti. - Qualche effetto speciale non avrebbe guastato.	88
SONORO + Fa il suo dovere. + E non disturba mai.	80
GIOCABILITA' + Si lascia giocare molto bene. + Le tre astronavi permettono vari stili di gioco.	80
LONGEVITA' + Di livelli ce ne sono tanti. + E di difficoltà non è certo carente.	82
TAITO	81

RISERVATO AI SIG.RI RIVENDITORI

COMPUTER ONE presenta..

GAMETIME

DISTRIBUZIONE S.R.L.

GAMETIME Distribuzione SRL, proprietaria del marchio Computer One, è una nuova società creata per proporre la commercializzazione di prodotti ludici, con particolare riferimento ai videogiochi elettronici e per computer, attraverso una rete di rivenditori affiliati COMPUTER ONE con regolare contratto in franchising. Marchio, prezzi, pagamenti, sono solo alcuni dei punti che i nostri funzionari commerciali saranno lieti di esporVi con la massima professionalità creando le condizioni idonee per vendere ai prezzi Computer One . Per ulteriori informazioni si prega inviare fax allo 051-344.906 oppure allo 051-345.100 oppure telefonare allo 051 - 343.504.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

Le offerte del mese

FAX
051-344.906 o 345.100

LIT. 99.000

LIT. 29.000

LIT. 99.000

LIT. 49.000

LIT. 95.000

LIT. 95.000

LIT. 99.000

LIT. 95.000

LIT. 95.000

LIT. 95.000

LIT. 95.000

LIT. 79.000

LIT. 95.000

LIT. 95.000

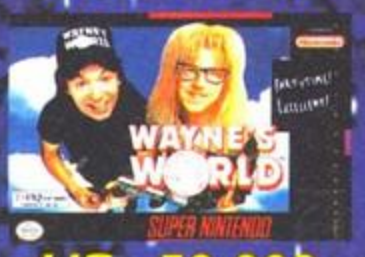
LIT. 39.000

LIT. 95.000

LIT. 95.000

LIT. 79.000

LIT. 95.000



LIT. 39.000

LIT. 95.000

LIT. 95.000

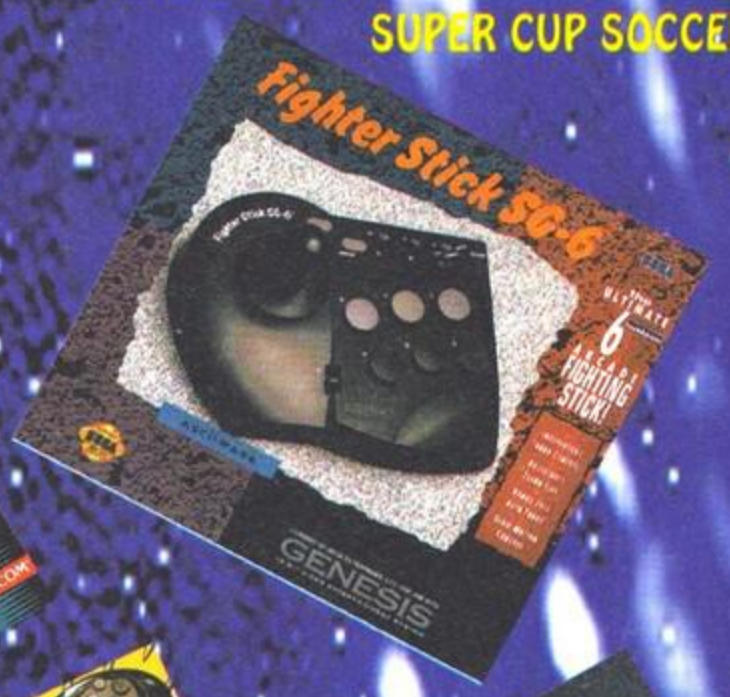
FATAL FURY2

SUPER CUP SOCCER2

CHASE HQ2

CHASE HQ2

CHASE HQ2



OLTRE 1000 ACCESSORI

SEMPRE DISPONIBILI

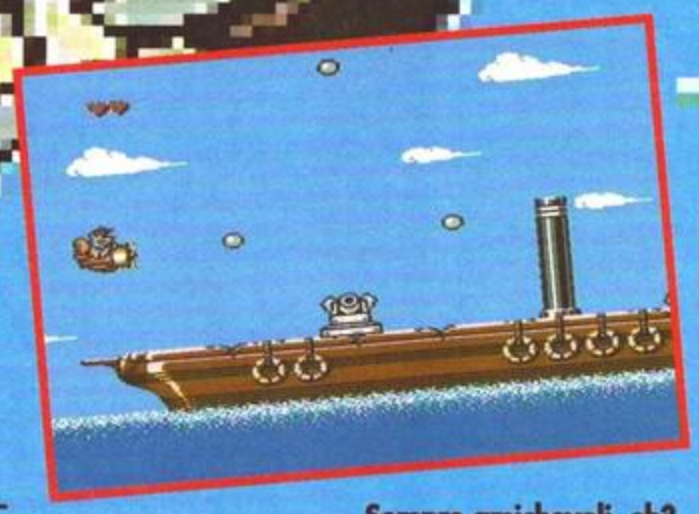
PRETENDI IL MEGLIO: SCEGLI COMPUTER ONE!

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

TALE SPIN

Ok, ok, va bene...



Sempre amichevoli, eh?

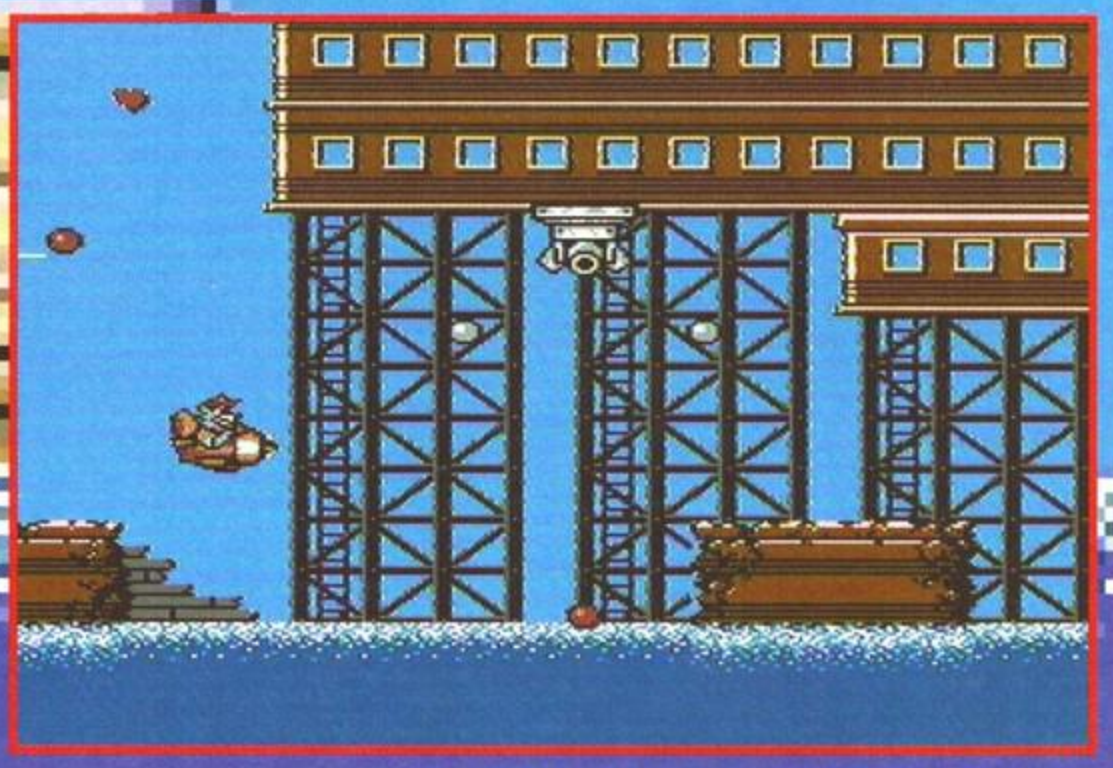
Ha due motori (nel gioco uno), adora il miele, è un provetto ballerino, e ha smesso di fare la balia ai cuccioli d'uomo. Chi è?

Che domande, Baloo. Premetto che non ho la più pallida idea di che fine abbia fatto Baghera (J. era addirittura convinto che sotto questo nome si celasse un Madonna Giapponese) e la cosa mi angustia alquanto dato che dei due era il personaggio che preferivo.

Comunque tornando al nostro Orso (Baloo, s'intende), da un po' di tempo a questa parte ha preso un brevetto di volo e ha fondato una compagnia di trasporti aerei. Con il suo bimotore (che nel gioco è visto di profilo e quindi sembra un monomotore) trasporta chiunque e qualunque carico dovunque e sempre. In questo caso deve compiere otto diverse missioni in giro per il mondo, sempre per aria, attraverso mari, vallate, montagne e deserti. Ma la vita non è sempre rosa e fiori, e per questo il suo aereo è armato (un orso volante con una mitragliatrice?!). Proprio per l'assioma di cui sopra (la vita non è QUASI MAI rose e fiori) la mitragliatrice si rivela spesso la migliore amica degli orsi volanti: nel

Un palazzo sommerso... Siamo forse ad Atlantide?

Dirigibili che volano? Elicotteri che galleggiano?



Ma siamo pazzi? Un duello aereo in uno stadio di baseball?

Siamo al primo inning, e i Giants sono alla battuta...

gioco infatti, le vie aeree sono intasate da avversari, concorrenti in aereo, idrovolanti corazzati, talpe lanciabolle e altre amenità di questo calibro. Che dire di loro, non sono nulla che qualche colpo da trenta millimetri non possa sistemare. Il bello arriva quando si cerca di far fuori i tizi in aereo, allora si può inscenare un qualche bel duello vecchio stile, con cabrate, picchiate e inseguimenti. Nota dolente: Baloo soffre di una grave malattia (o predisposizione ideologica) per cui non riesce assolutamente ad andare a sinistra. Può far ciò solo ribaltando l'aereo; comodo no?!

I livelli sono articolati su più sottoscenari (due o tre per ciascuno), con un numero di avversari pronti ad accogliere l'orso a otturatori aperti.

Scopo? Completare l'oggetto di ogni missione, recuperando tutto ciò che non è un bonus e che non vi spara addosso, cercando di salvare nel contempo la pelle. Niente male come prospettiva, no?

Alla fine di ogni livello le suppellettili raccolte (in particolare quei sacchetti marroni con delle S sopra, i soldi insomma) vanno a incrementare il vostro conto in banca che andrà poi a incrementare il conto in banca del vostro meccanico. Potete infatti decidere (se avete abbastanza soldi) di acquistare un motore nuovo per muovere quella carcassa a una velocità un po' più decente, nuovi cannoni per una maggiore frequenza di fuoco, mitragliatori per una frequenza ancora maggiore, corazzatura e altro ancora. Dico per fortuna perché già al primo livello le cose non vanno molto bene per voi: il vostro aeroplano si muove come un orso incinto, e con la cattiveria dei nemici ai livelli successivi è decisamente necessario sia per la sopravvivenza vostra che del gioco.

Che temerario! Volare a testa in giù in un cunicolo! Più che altro, fesso.

Il negozio. ne sentivate la mancanza?

Titolo abbastanza carino, anche se non siamo di fronte a nulla di eclatante.

"Reggetevi dietro, ariaccia in arrivo!" (Pilota Ferro. Aliens - Scontro Finale).

Christian "Perché si Capovolge?" Antonini

Sempre più difficile...

VF

Non male l'idea di fare qualcosa di diverso, per una volta, da un platform, per quanto riguarda la conversione da un cartone animato.

I problemi si hanno però nella realizzazione pratica: va bene che non si tratta esattamente di uno shoot 'em up, ma in Talespin lo svolgimento del gioco diventa davvero un po' troppo lento, un po' snervante. Non c'è moltissima roba sullo schermo, ed è meglio che non ci sia, perché con la mobilità e la potenza del vostro aeroplanino all'inizio c'è proprio poco che possiate fare. Molto carina la possibilità di acquistare vari pezzi per il vostro aereo, giova moltissimo al gioco il progressivo aumento delle vostre capacità, ma resta sempre un po' piattino e lento come gioco. Riservato ai più piccini.

NES

GRAFICA + Cartooniana - Non e tutto ben realizzato	81
SONORO -Per quel serve!	77
GIOCABILITÀ + Multidirezionale -Non controllabilissimo	80
LONGEVITÀ +Tora!Tora!Tora!Tora! -Però Snervante alla lunga	78
CAPCOM	79

VENDITA PER CORRISPONDENZA – SPEDIZ

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO (011) 40.31.114 FAXAN

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 ORARIO CONTINUATO F A X I

119.000

GAME GEAR + SONIC
239.000

99.000

89.900

79.900

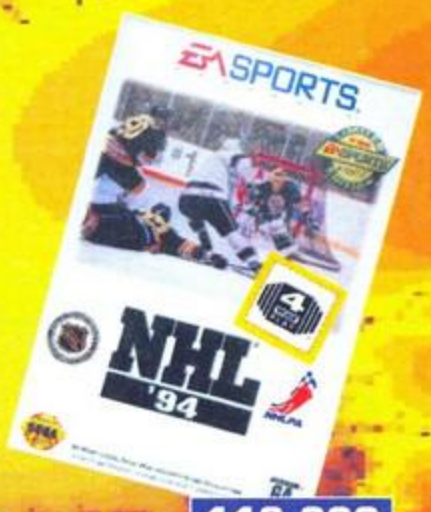
119.000

79.900

139.900

89.900

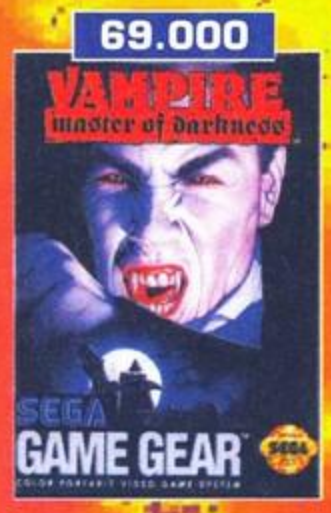
109.000



119.000

69.900

69.000



® ALEX COMPUTER

PUNTI VENDITA:

C.so Francia 333/4 – TORINO

Via Tripoli 179/b – TORINO

SU RICHIESTA
CONSEGNE
24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

ZIONI A DOMICILIO

DO ALLO (011) 40.31.001

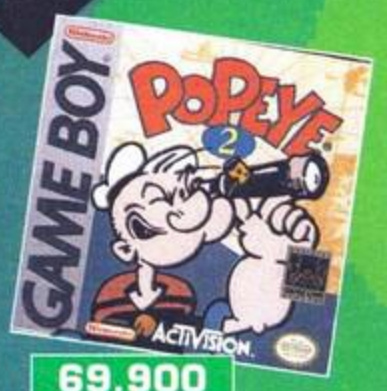
N LINEA 24 ORE SU 24

®ALEX Mail Service

GAME BOY
99.000

59.000

69.000



69.900

69.000

75.000

69.000

69.900

69.900

69.900

69.000

139.000

139.000

SUPER NINTENDO
CONSOLE + MARIO ALL STAR
319.000

139.900

139.000

139.000

129.000

159.000

139.900

149.900

139.000

139.000

Grafica & Design Acv - Torino

87

TINY TOON Adventures
MONTANA'S MOVIE MADNESS

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Stanno tornando, non riusciamo a fermarli, ci stanno per travolger...

E a noi?

mo rendere il tutto un attimo più divertente ed emozionante, ma fidati di me!". Detto questo - il tutto in poco più di tre secondi e due decimi - l'ometto sparì da dove era arrivato, mentre Buster iniziava a sentire puzza di bruciato. E, come per magia, il nostro eroe si ritrovò catapultato nel vecchio West, con tanto di deserto e fatiscenti case in legno, in cerca di qualche carota.
Inutile dire che i problemi non hanno tardato a fare la propria comparsa sulla scena: rompiscatole di ogni genere e tipo, con tanto di presentatori e giochini a premi, cattivoidi affamati e burro-

Va bene, va bene, forse sono stato leggermente drastico, ma effettivamente sembra che l'invasione dei Tiny Toon sia ormai inarrestabile. Coniglietti che ci passano allegramente sul monitor, coyote e bip-bip che si inseguono senza tregua per la sala da pranzo... l'altro giorno ho trovato anche un papero che stava rovistando nel mio frigorifero!
Comunque, di Tiny Toon 2 non si può parlare troppo male. Buster Bunny, questa volta, si trova a corto di carote (e quando mai),

A scarpate in faccia non si risolve nulla...

Ehi, gringo, questa città è troppo piccola per tutti e due...

così ha deciso di intraprendere un viaggio in giro per il mondo alla ricerca del proprio cibo preferito. Purtroppo, trattandosi di un personaggio dei cartoni animati, non è riuscito a fare più di due passi che un piccolo e grassottello rompiscatole, con tanto di cappello da regista, è sbucato fuori dicendogli: "In giro per il mondo a cercare carote? Grande idea! Ne faremo un film, anzi due, no tre, va bene un kolossal a puntate... Naturalmente capisci che dovreni a non finire. Ma procedendo nel viaggio, le cose non si sono certo messe meglio per il simpatico coniglio: dal West si è ritrovato in pieno Giappone, con tanto di volpi samurai, quindi nel futuro e, infine, in una terra misteriosa popolata da mostri.
Il punto più interessante del gioco, è senza dubbio la presenza di un alto numero di bonus, più o meno nascosti, quadri speciali e intermezzi di gioco. Raccogliendo particolari oggetti si passa infatti

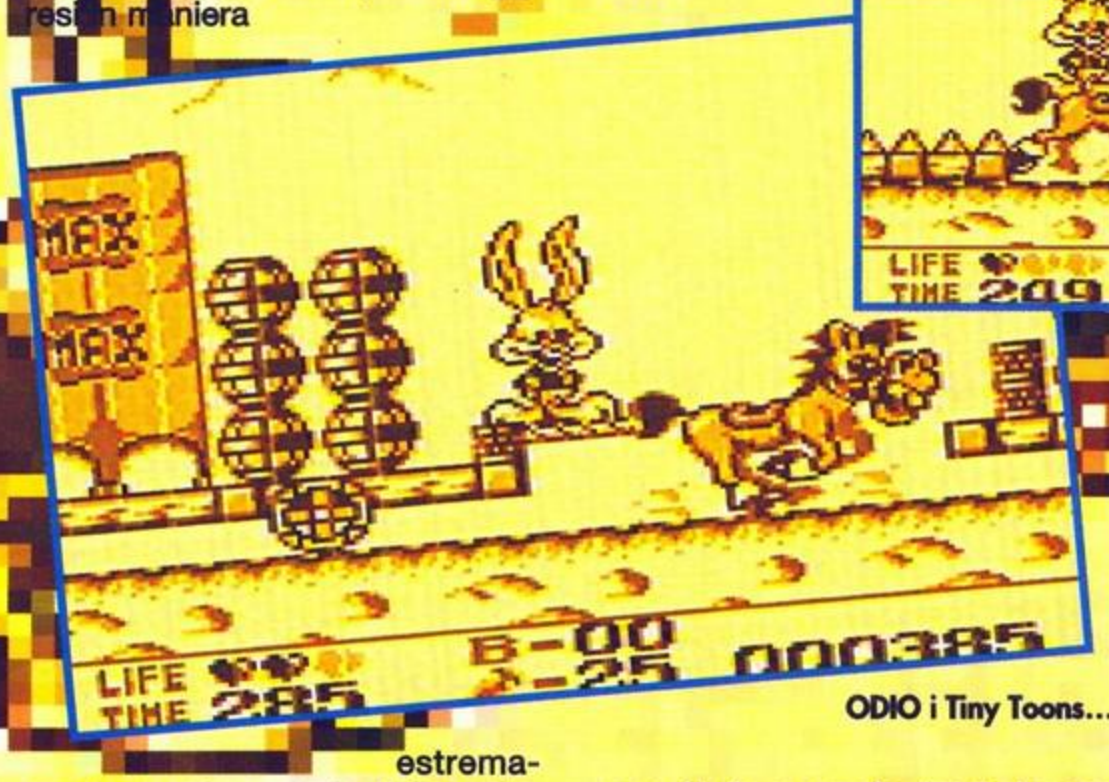
Vieni qui, bell'avvoltoio...

ULLI

Finalmente sono riuscita a sbolognare l'ennesimo tie in dei Tiny Toons a qualcun altro. Il gioco mi piace veramente (come mi piaceva il primo), ma potrebbero veramente trovare dei nuovi protagonisti per queste avventure, no? Per quanto riguarda i difetti riscontrati da Andrea non sono pienamente d'accordo: infatti altri giochi non offrono altro che salti in testa a nemici e burroni in cui cadere. Tiny Toons 2 è a posto, solo che assomiglia molto (forse troppo) come gioco al primo episodio. Provatelo prima di comprarlo.

ad affrontare simpatici sottolivelli, dove Buster ha la possibilità di incrementare o ridurre la propria scorta di carote. Alla fine di ogni livello si trova inoltre un mini-evento sportivo, dalla pallacanestro al calcio, senza dimenticare il tiro alla fune (con tanto di squalo nel mezzo, per incentivare i contendenti). La grafica è decisamente ottima, con i personaggi resi in maniera

Grazie dell'augurio...



ODIO i Tiny Toons...

estremamente curata e sprite dalle notevoli dimensioni. Non altrettanto soddisfacente è invece la qualità delle animazioni, ma quando si gioca con un Gameboy è difficile accorgersi di simili sottigliezze. Un punto invece piuttosto controverso riguarda la giocabilità e la longevità di Tiny Toon 2, che alternano situazioni relativamente semplici ad altre più complesse. Nella prima categoria troviamo la meccanica di gioco e lo sviluppo dei vari livelli, piuttosto lineari e brevi, privi di grandi enigmi da risolvere. Nella seconda ricade invece il controllo di Buster Bunny, che talvolta risulta piuttosto macchinoso. Innanzitutto non è semplice riuscire a padroneggiare totalmente i salti, spesso troppo brevi o troppo lunghi, ma quello che risulta più difficile è sfruttare decentemente la corsa veloce, indispensabile per superare alcuni degli ostacoli più perfidi.
A favore della longevità, troviamo invece una divisione dei quattro livelli in sezioni estremamente brevi, con tanto di divertenti intermezzi e quadri bonus. In realtà, però, il grande numero di sottolivelli non porta anche la desiderabile varietà di gioco, e si finisce per fare sempre le stesse cose: saltare addosso ai nemici, evitare le trappole e stare attenti a non finire in qualche crepaccio. La vera difficoltà, una volta che si è riusciti a padroneggiare il sistema di controllo, è quella di non lasciarsi sconcentrare dall'estrema facilità concettuale del gioco. Globalmente Tiny Toon è bello da vedere, immediato e pieno di interessanti trovate, ma il gioco vero e proprio tende a stufare piuttosto in fretta. Dovete avere una buona dose di pazienza per riuscire a finirlo.

Andrea Fattori

Bello scenario, davvero (notate l'aria entusiasta).

Indiana Jones o cosa?

GAME BOY	
GRAFICA + ben visibile + estremamente curata	92
SONORO + divertente + non annoia	91
GIOCABILITÀ + immediato - comandi difficili da padroneggiare	85
LONGEVITÀ + un sacco di livelli - ripetitivo	85
KONAMI	87

COMPUTER ONE®

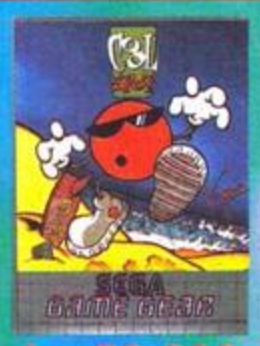
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

GAMEBOY & GAMEGEAR

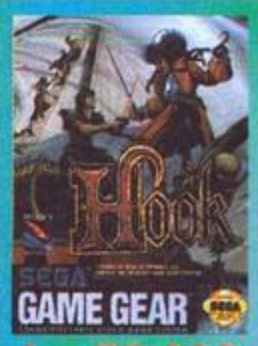
FAX
051-344.906 o 345.100

L. 49.000



L. 78.000

L. 59.000



L. 75.000

L. 77.000

L. 55.000

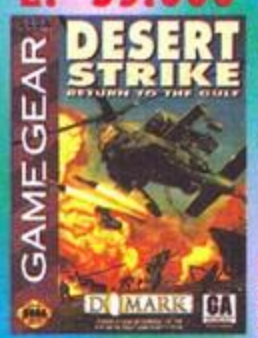
L. 55.000

L. 75.000

L. 59.000

L. 78.000

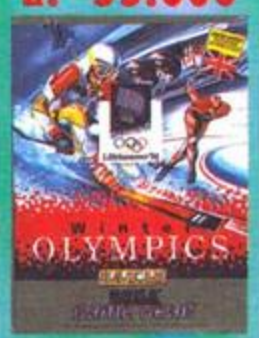
L. 78.000



L. 78.000

L. 59.000

L. 76.000



L. 78.000

L. 79.000

L. 76.000

L. 78.000

RICHIEDI IL CATALOGO A COLORI GRATUITO!!!

TELEFONA SUBITO PER LE ULTIME NOVITA'

L. 78.000

L. 69.000

L. 78.000

L. 59.000

L. 63.000

L. 56.000

L. 67.000

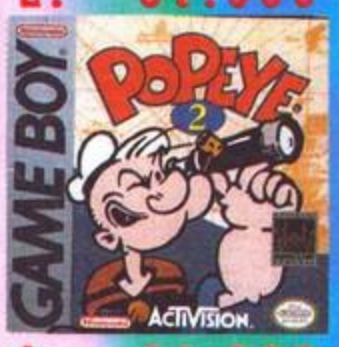
L. 63.000

L. 67.000

L. 65.000

L. 68.000

L. 62.000



L. 64.000

L. 65.000

L. 65.000

INCREDIBILE!!!!!

GAMEGEAR + COLUMNS LIT. 175.000

GAMEBOY + TETRIS LIT. 139.000

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO IN ITALIA DI VIDEOGAMES
OLTRE 4000 ARTICOLI DISPONIBILI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

MEGACD - JAGUAR - 3DO - CD32

FAX 051-344.906 o 345.100

OFFERTA MEGACD 2 con SEWER SHARK LIT. 499.000

AMIGA CD32 con 2 giochi LIT. 650.000 con 4 giochi LIT. 729.000

LIT. 549.000

LIT. 1,450.000

PRESTO DISPONIBILI:

CRESCENT GALAXY, ALIENS VS PREDATATOR CYBER MORPH, KASUMI NINJA, RAIDEN, DINODUDES, TINY TOON ADVENTURES, CLUB DRIVE, CYBER PUNK CITY, BATTLEZONE 2000

DISPONIBILE INTERFACCIA PER QUALSIASI TELEVISORE SCART E PAL!!!!

.....e per 3DO:

3D Adventure, 3D Football, Air Warrior Battlechess, Dragon's Lair, Intelliplay Baseball, Intelliplay Football, Intellipley Golf, Cowboy, McDog Mc Cree, Ocean Below, Lemmings, Out of this World, Peter pan, Night Traps, Stellar 7, Escape Monster, Road Rash.....

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

IMPORT

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	10 Lottatori
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	8

Avete presente le simpatiche e dolci (a modo loro) tartarughine della serie animata, tutte scherzi, pizza e violenza astratta? Dimenticatele pure, perché queste sono CATTIVE...

Beh, entro i limiti del possibile, visto che bene o male si tratta sempre di un Super Famicom, non so se ricordate cosa è successo al povero Mortal Kombat, per cui non aspettatevi sangue o amenità simili, ma l'impressione che mi ha lasciato a prima vista Mutant Warriors è quello di un gioco dove si picchia. Sarà perché i vari lottatori invece che pugni usano sciabole tante, bastoni, etc., sarà per i colpi speciali o forse ancora per l'aspetto decisamente cattivo che hanno le tartarughe a partire dalla confezione (pupille bianche e sorrisetto cattivo).

Ma parliamo almeno un poco anche del gioco: si tratta di un picchiaduro identico nella struttura a Streetfighter II: dieci lottatori (vedi box per maggiori ragguagli) si affrontano nella classica modalità torneo; affrontandoli tutti in sequenza o in una strana modalità Story Battle, in cui i combattimenti sono accompagnati da una trama che ne accompagna gli epiloghi (non utilissima, a dire il vero, se la cartuccia, come quella da noi recensita, è giapponese).

War si prepara a spaccare tutto.

La schermata della selezione del quadro.

Ma uno normale non c'è?

Ma che fa Leonardo?

Shredder non ha una buona mira, a quanto pare...

Donatello è un filino arrabbiato...

RAFFO

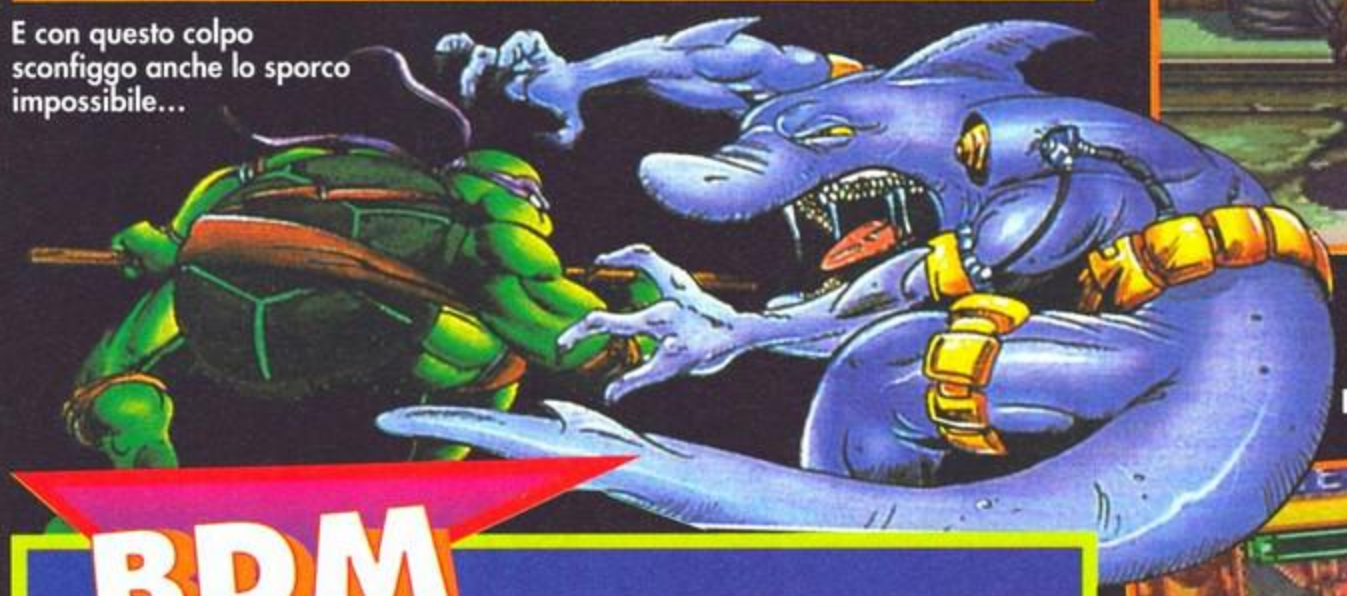
Questo mese mi è capitato di vedere ben due diversi picchiaduro per Super Nintendo, e questo in effetti è il migliore dei due.

I personaggi sono un bel po', mentre le mosse speciali sono indubbiamente molto coreografiche; se poi in aggiunta a queste pensiamo all'innovativa megamossaspaziale (strano, ma funziona); questo gioco si piazza a pari merito con Clay Fighter sul podio di miglior picchiaduro a round dopo Street Fighter II.
Ma una cosa che mi ha dato veramente fastidio, è l'ombra lampeggiante sotto i vari personaggi (anche perché di ombre sopra i personaggi non ne ho mai viste); basta, è ora di finirla, ma che cosa c'entra l'ombra lampeggiante, me lo sapete dire? Vabbè, lasciamo perdere, perché mi sa che è una battaglia persa in partenza.

SHIN

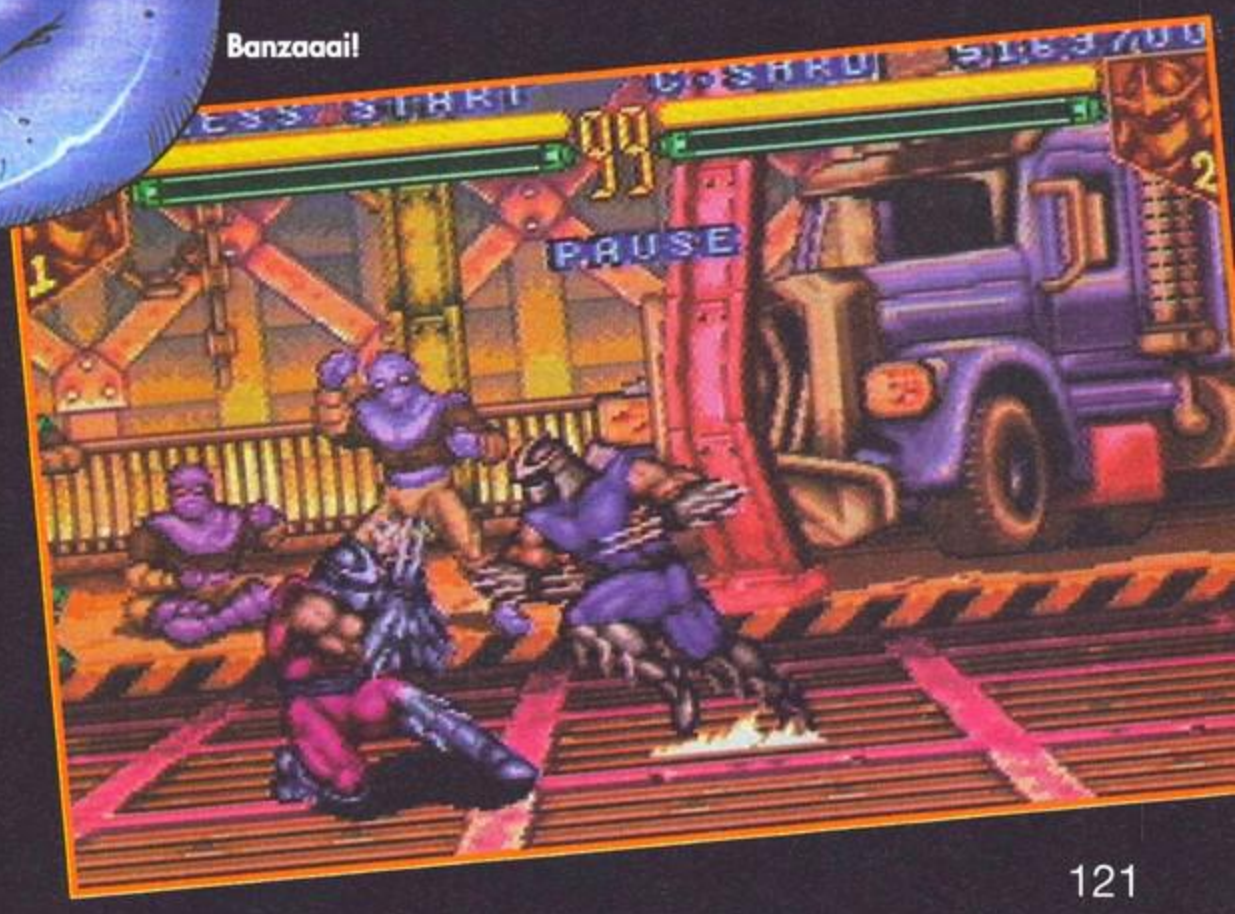
Veramente bello. Come ha detto Stefano "cosasapetevoi" è sicuramente ancora il miglior picchiaduro in circolazione, ma tra l'olimpo dei beat 'em up cloni di SF2 questo spicca tra tutti per l'ottima realizzazione sotto ogni punto di vista. Bello, veloce e tremendamente giocabile. Se non ne avete le scatole piene (dei picchiaduro intendo) fateci un pensierino. Anche due...

E con questo colpo sconfiggo anche lo sporco impossibile...



Che fai, Michelangelo? Più che una tartaruga, sei un maiale!

Banzaaai!



BDM

Ancora picchiaduro, uno si gira a sinistra e vede Battle Master (bleah...), si gira a destra e vede Fatal Fury Special, alza la capoccia e cosa vede? Ah si, questo nuovo picchiaduro dedicato alle tartarughe ninja. Personalmente le odio all'esasperazione, devo però ammettere che il gioco è parecchio carino: tantissime opzioni, possibilità di giocare in due, story mode e via dicendo.
Indubbiamente risulta inferiore a cosasapetevoi, resta il fatto però che cosasapetevoi è ancora imbattuto (checché se ne dica in giro...).
Il mio consiglio è di comprare cosasapetevoi, se però ce l'avete già e non siete stufi di rullare kartoni allora fate un pensierino su questo nuovo gioco Konami.

I DIECI COMANDAMENTI (PIU' UNO)...

LEONARDO

Ha l'aria terribilmente sadica in tutte le illustrazioni della confezione - tutto falso: con due sciabole tante uno non è sadico, è un macellaio. E' uno dei personaggi più potenti ed equilibrati. Tra le mosse speciali ha infatti un colpo a distanza come le lame di energia (identica alla fireball di Ryu anche come movimenti), un colpo ravvicinato che consiste in una trottola con le lame sguainate (l'unico problema è che per evitarla l'avversario deve solo abbassarsi e si trova favorito per una presa subito dopo), e dispone anche del colpo di interdizione: un salto mortale (rigorosamente a lame sguainate, naturalmente) che può bloccare bene gli attacchi volanti degli avversari.
Se s'attizza parte con il colpo delle mille mani di Okuto, una raffica di pugni devastante.

DONATELLO

Mio personaggio preferito e probabilmente il più cattivo del mucchio. Anzitutto maneggia molto bene il suo bastone che arriva a notevole distanza e copre un'area abbastanza vasta davanti a sé. Si può passare molto velocemente poi al colpo speciale con il bastone, una raffica di colpi che si esegue premendo a ripetizione il pulsante. C'è poi una lama di energia rasoterra che colpisce a distanza (un po' lentina) mentre il colpo breakdance (si mette sulla testa e rotola a trottola) è abbastanza inutile. Spettacolare il colpo in rage: un drago di energia che si avventa sull'avversario.

MICHELANGELO

I soliti attacchi: il Dragon Breath è una fireball, ci sono poi l'uppercut e l'attacco a distanza ravvicinata, una giravolta con testata. Non si distingue particolarmente neanche per l'utilizzo dei nunchaku.

RAPHAEL

E' quello con i pugnali, o meglio i Sai, come si chiamano quelle specie di forchettoni giapponesi. Ha la solita fireball di energia, un attacco ravvicinato con capovolta e calci e il torpedo con cui si getta addosso agli avversari. La mossa in rage è una raffica di fireball.

ARMAGGON

E' un tonno con le bretelle! Rutta energia, fa un uppercut con il naso e, come mossa in rage, chiama in suo aiuto un'ondata di marea. Moderatamente goffo e inutile.

ASKA

Niente male la ragazza, è il mio secondo personaggio preferito, e non solo perché l'hanno fatta di di gomma come Mai Shiranui di Fatal Fury (e chi ha visto il gioco capirà cosa intendo). E' molto veloce e ha delle discrete mosse anche tra quelle standard (prende i nemici a colpi di natiche, ci credo che quelli si fanno picchiare). Tra le mosse speciali ha una trottola con pugnali e uno spettacolare uppercut con tanto di farfalline. Un tornado di energia che piomba sull'avversario è la mossa in rage.

SHREDDER

E' il cattivone, ma neanche troppo, visto che non è uno dei personaggio più potenti. Come mosse speciali ha una rincorsa con un uppercut particolarmente potente e un'altra con ginocchiata. Come mossa in rage richiama un lampo di energia (avete presente il Grande Mazinger?).

WAR

E' una specie di bestione tutto punte. Come mosse speciali ha degli assalti a contatto, tra cui una specie di uppercut. In rage si trasforma in una sfera di energia che rimbalza per lo schermo.

WINGNUT

E' forse il personaggio più stupido, una specie di pipistrello svolazzante con degli attacchi spaziali ravvicinati. La mossa in rage è una specie di attacco in picchiata.

CHROME DOME

E' un robottone (molto bello quando resta stordito in corto circuito). Come mosse speciali ha una presa di energia che può eseguire solo a distanza ravvicinata, mentre a distanza ha un lampo di energia come quello di di Andy di Fatal Fury. In Rage esplode, ma i danni ve li prendete voi.

RATKING

E' il nemico finale del modo Story Battle, e come tale non è controllabile. Non posso ovviamente descrivervi le mosse speciali, ma, almeno a livello easy, non sembrava nulla di devastante.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Ho ho ho, Rayden non è nessuno...

ANDREA

Dopo aver occupato, più o meno debitamente, gli schermi di tutte le console del mondo, le Turtles tornano alla carica indossando i panni di Street Fighter 2. Di quest'ultimo prendono l'impostazione globale, la varietà di mosse e la qualità grafica, naturalmente decorando il tutto con l'ormai notissimo stile tartarughesco. I personaggi con cui si può combattere sono abbastanza numerosi da garantire una buona varietà di gioco, e naturalmente non si limitano unicamente ai quattro temibili anfibi. Anche le mosse a disposizione sono decisamente soddisfacenti, benché ricordino talvolta troppo da vicino il sopracitato Street Fighter 2. Un'unica pecca (a eccezione del soggetto, per coloro che non sopportano più le tartarughe) è quella della giocabilità che, pur essendo soddisfacente, non raggiunge i livelli di altri picchia duro per Super Nintendo, in particolare per quanto concerne la velocità.
Imperdibile per i patiti di Raffaello, Leonardo, Michelangelo e Donatello, valido per tutti gli appassionati di questo genere che non ne hanno ancora abbastanza!

Completano il gruppo le opzioni per due giocatori, uno contro l'altro, e zero giocatori, ovvero un demo tra due lottatori a scelta.
Anche le regolazioni sono bene o male le stesse: ci sono i soliti livelli di difficoltà e tre velocità tra cui scegliere (la più alta è decisamente eccessiva).
Tra le differenze di gioco più rilevanti ci sono due soli tipi di calci e due tipi di pugni (non si utilizzano, insomma, i pulsanti L e R) al posto dei tre standard per i giochi del genere. Potrete notare, poi, nelle schermate su queste pagine la presenza di una barra di energia aggiuntiva, più picchiate (che i vostri colpi vadano a segno o siano parati dall'avversario è lo stesso) e più cresce: si tratta del vostro livello di incavolatura e se raggiunge il massimo andate in rage (v'attizzate, insomma) e potete scaricare la vostra energia con un colpo speciale tanto spettacolare quanto dannoso.
Mutant Warriors è un picchiaduro complessivamente ben realizzato dal punto di vista tecnico: belli gli sprite e bene animati, con un paio di cosette discretamente spettacolari come i colpi in rage e l'aspetto di un picchiaduro abbastanza cattivo. Mi è piaciuto decisamente di più della versione Megadrive (da cui differisce non poco)(forse è per quello che si chiama Mutant Warriors e non Tournament Fighters... NdAlex) che già mi era piaciuta ma che forse avevo un poco sopravvalutato, in comune con la quale ha l'impostazione un poco più semplice della media: quattro soli pulsanti sono più facili da gestire, anche se la scarsità di mosse "normali" pesa un pochino sul gioco e si finisce sul contare molto sulle mosse speciali. Queste ultime sono abbastanza facili da eseguire, i movimenti sono infatti sempre gli stessi. Decisamente positiva l'aggiunta dei colpi in rage, ti spinge infatti ad avere una tattica molto più aggressiva di altri picchiaduro in cui può valere un comportamento più difensivo, e a usare maggiormente calci e pugni normali: è il modo migliore per fare crescere sufficientemente l'energia.
Ben fatto, abbastanza semplice ma un po' troppo tradizionale e decisamente meno tattico di SF II.

Stefano Giorgi

L'unico bonus round del gioco.

Massì, più ce n'è meglio è...

Ratking, non sei nessuno!

In fronte! Che male...

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Sprite discreti, bene animati e cattivi.	94
SONORO + Musiche passabili. - Effetti sonori un po' meno	87
GIOCABILITA' + Semplice e immediato - Non molto tattico	91
LONGEVITA' + In due la durata è garantita - Manca un po' di spessore	89
KONAMI	92

"La Giraffofferta"

Sono inoltre disponibili tutte le ultime novitá, importazione diretta da USA e Giappone, arrivi settimanali. Richiedici il Listino Completo con tutti i titoli disponibili per la tua Console preferita. Abbiamo disponibili inoltre titoli per Amiga, CD-32, PC-IBM e compatibili, il tutto a prezzi mai visti !!!

E se ti fai socio.....
la TESSERA DELLO ZOO ti fara' avere:

' SCONTO del 10% su tutti i giochi
' Pubblicazione mensile "GNUNG" con:
- Giraffofferte speciali per i soci
- I consigli del tecnico
- Rubrica Lettere

OFFERTE SEGA MEGADRIVE

Advanced BusterHawk	59.000	Gods	59.000	Phelios	39.000
Air Diver	39.000	Golden Axe 2	49.000	Power Athlete	59.000
Aleste	39.000	Golden Axe 3	69.000	Quack Shot	49.000
Alien Storm	39.000	Gunstar Hero	69.000	RBI Baseball IV	69.000
Alisia Dragon	59.000	Gynoug	39.000	Risky Woods	69.000
Arrow Flash	39.000	Hell Fire	39.000	Rocket Knight Adv.	69.000
Batman Returns	59.000	Hiding Ball	39.000	Runark	39.000
Batman Revenge of Joker	69.000	Hit The Ice	39.000	Saint Sword	39.000
Battle Squadron	39.000	James Bond 007	49.000	Smash TV	39.000
Battle Toad	39.000	Jordan Vs Bird	49.000	Sol Feace	59.000
Battle Wolf	49.000	Jungle Strike	69.000	Sonic 2	59.000
Bio Hazard Battle	59.000	King Of Lion	39.000	Splatter House 3	79.000
Chase HQ II	59.000	Krusty Super Fun House	39.000	Star Cruiser 2	49.000
Cool Spot	69.000	Magic Boy	39.000	Strider	49.000
Dahna	59.000	Magic Princes	39.000	Street of rage 2	79.000
Darius 2	59.000	Mario Lemieux Hockey	49.000	Sunset Riders	49.000
Death Duel	59.000	Marvel Land	49.000	Super Hang On	39.000
Devil Crash	49.000	Mazin Saga	59.000	Super High Impact	59.000
Dino Land	39.000	Midnight Resistance	49.000	Super Shinobi 2	69.000
Double Dragon 3	69.000	NBA All Star Challenge	59.000	Tale Spin	49.000
F1 Hero	59.000	Ninja Turtles	59.000	Tetris	39.000
Fire Mustang	39.000	Outrun 2019	59.000	Tiny Toons	59.000
Forgotten World	39.000	Paper Boy	39.000	Turrican	39.000
Gaiares	49.000	Paper Boy 2	69.000	Winter Challenge	39.000
				X-Man Spiderman	69.000

OFFERTE Nintendo GAMEBOY

4 in 1 Fun Pack	39.000	Empire Strike Back	39.000	Mc.Donald Land	39.000
Addams Family	39.000	Excellent Adventure	39.000	Mickey's Chase	39.000
Adventure Island	39.000	Ferrari	39.000	North Star Ken	39.000
Aerostar	39.000	Football International	39.000	Navy Seals	39.000
Aliens	39.000	Fortress of Fear	39.000	Paperboy	39.000
Barbie	39.000	Ghostbuster II	39.000	Paperboy II	39.000
Batman II	39.000	Goal	39.000	Prince of Persia	39.000
Battle Bull	39.000	Hit The Ice	39.000	Race Drivin	39.000
Battle Toads	39.000	Home Alone	39.000	Red October	39.000
Bettle Juice	39.000	Home Alone II	39.000	Robocop II	39.000
Blades of Steel	39.000	Hook	39.000	Simpsons II	39.000
Blues Brothers	39.000	Jack Nicklaus Golf	39.000	Snow Brothers	39.000
Boulder Dash	39.000	Jordan vs Bird	39.000	Spiderman II	39.000
Bubble Bobble II	39.000	Jurassic Park	39.000	Spiderman III	39.000
Bugs Bunny II	39.000	Kick Off	39.000	Super Star II WF	39.000
Chase HQ	39.000	Krusty Fun House	39.000	Tasmania Story	39.000
Choplifter II	39.000	K.O. Boxing	39.000	Terminator II	39.000
Double Dragon II	39.000	Kid Dracula	39.000	Tiny Toon	39.000
Double Dragon III	39.000	Lemmings	39.000	Tom & Gerry	39.000
Dr. Franken	39.000	Lethal Weapon	39.000	Top Gun II	39.000
Dr. Mario	39.000	Little Mermaid	39.000	Turtles II	39.000
		Looney Toones	39.000	Universal Soldier	39.000

E.T.S. COMPUTERS

via Pertini, 21
57020 La California (LI)

0586/677554
0586/677557
0586/677553

E allora, cosa aspetti ?
Telefonaci ai numeri indicati dalle ore 9:00-13:00 e dalle ore 15:00-19:30 nei giorni dal Lunedi al Sabato troverai sicuramente quello che cerchi da sempre!

Prezzi IVA Compresa
Tutti i marchi e nomi registrati appartengono ai legittimi proprietari.
Garanzia 12 mesi.

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SHORYUKEN !!

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2
ALADDIN
ARDY LIGHTFOOT
ART OF FIGHTING
BATTLE CARS
CLAY FIGHTER
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
EQUINOX
FATAL FURY 2
FLASHBACK
FX TRAX
JUNGLE BOOK
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALADIN QUEST
PITFALL HERRY
ROCK' N ROLL RACING
SECRET OF MANA
SENSIBLE SOCCER
SPACE ACE
STREET FIGHTER 2 TURBO
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
SUPER MARIO ALL STAR
TECMO SUPERBOWL
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
YOUNGH MERLIN

JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
DINO DUDE
KASUMI NINJA
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS

3DO

BATTLE CHEESS
DRAGONS LAIR
ESCAPE FROM MONSTER MANOR
LEMMINGS
MAD DOG MACREE
NIGHT TRAP
OUT OF THIS WORLD
STELLAR SEVEN
TOTAL ECLIPSE

GAME GEAR

ASTERIX
BART VS. WORLD
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
DONALD DUCK 2
ECCO THE DOLPHIN
FORMULA ONE
HOOK
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
LAST ACTION HERO
MORTAL KOMBAT
ROAD RASH
ROAD RUNNER
ROBOCOD
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC CHAOS
START WARS
VAMPIRE
WWF WRESTLE MANIA STEEL CAGE
X-MAN
ZOOL

MEGA DRIIVE

ALADDIN
ASTERIX
BEAUTY AND THE BEAST
BLADES VENGEANCE
CLIFFHANGER
DRACULA
DRAGONS REVENGE
DR. ROBOTNIK MEAN MACHINE
ETERNAL CHAMPION
F1 DOMARK
F117 NIGHT STORM
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
LANDSTOLKER
LAST ACTION HERO
LETHAL ENFORCES
MICRO MACHINE
MORTAL KOMBAT
NHL HOKEY 94
OTTIFANT
PELE SOCCER
RANGER - X (EX RANZA)
ROAR OF THE BEAST
ROBOCOP VS. TERMINATOR
ROCKET KNIGHT ADVENTURE
SENSIBLE SOCCER
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TMNT TOURNAMENT FIGHT
VIRTUAL PINBALL
WIMBLEDON TENNIS
ZOOL

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dalle 11 alle 19,30 continuato
Dal LUNEDI' al SABATO

DISPONIBILI I GIOCHI PER GAME BOY
ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPER NINTENDO

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI

Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole Case Produttrici

RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Che ci fa un parchimetro in un posto del genere?

Ehi, tipo, sì, dico proprio a te che stai sfogliando, guarda qui, ho qui della roba buona, pura al 100%, garantito dieci minuti di gioco e sei già in viaggio tra elefanti rosa e fiori tropicali, e non fa neanche male (epilessia a parte, naturalmente)...

Non è possibile, adesso bisogna cominciare con i controlli antidoping sui programmatori di videogiochi. Non so cos'abbiano mangiato, masticato, osmosizzato, etc. gli autori di Toejam & Earl mentre programmavano il gioco, ma erano sicuramente fuori di cotenna, completamente squilibrati, con il cervello non su questa terra.

Se vogliamo essere più precisi il cervello ce l'avevano su Funkotron, mondo natale dei nostri due Toejam & Earl: uno dei posti più acidi che mente umana (decisamente in stato di alterazione) possa concepire, colori rosa-shocking, paesaggi da viaggio in acido e alieni dalle forme deformi e bizzarre ma divertenti e anche loro fuori come balconi. Earl se ne va in giro di-noccolato col passo da negrone anni '70, bermuda allucinanti e con abbondanza di "Cool" e "Yo, fratello", Toejam invece... non esattamente visto che lui di gambe ne ha tre.

Yea, yea, yea...

Bel posto, davvero.

Che paesaggio acido!

ToeJam & Earl in PANIC ON FUNKOTRON

IMPORT

Presto, che parte l'autobus!

UN MONDO PERFETTO

E come lo chiamereste un mondo pieno di buona musica, amici, sorprese e divertimento? Il mondo di Funkotron è popolato da un sacco di gente veramente strana e all'inizio bisogna veramente sforzarsi per contenere i propri istinti da sterminatore di alieni e non sparare addosso ai vari figuri tentacolari che si aggirano per lo schermo: ricordate, sono vostri amici. Ecco comunque in breve sintesi quello che potete trovare in giro per il mondo:

Jamming Out

Ogni tanto incontrerete Peabo e soci con il loro fido ghettoblaster. A voi basterà una monetina e vi potrete cimentare in una gara funky con i tasti del joypad trasformati in quelli di una batteria - bbom, shaka e clap - stupido quanto divertente.

Bouncy Fungus

Sono equivalenti alla gomma piuma, potete immaginarvi gli effetti quando ci camminate sopra; in più appare occasionalmente un drappello di giudici a valutare le vostre performance di salto.

Bubbles

Sono bolle su cui si può svolazzare in precario equilibrio: immaginatevi il panico di Earl sulle spalle di Toejam in equilibrio su una scivolosissima bolla.

Hyperfunk Zone

Se pensate che il paesaggio di Funkotron sia acido è perché non avete ancora visto la Hyperfunk Zone: si tratta di una zona speciale in cui raccogliere velocemente quanti più punti possibili.

Pacchi pacco

Sono dei pacchi regalo con le gambe, per riuscire a catturarli dovete saltargli sopra.

Occhio, eh?

Perché in bianco e nero? Non hai pagato il canone?

all'orizzonte, ombre dalla forma antropomorfa.
Il pianeta è infatti appena stato invaso da... i terrestri. Non avrebbe potuto accadere catastrofe peggiore agli abitanti di Funkotron, invasi da orde di marmocchietti urlanti e dispettosi, predicatori erranti, signore con mute di cagnolini, turisti con macchine fotografiche e bestioni con martelli pneumatici, il fior fiore della nostra società (telephone

Hello a te!

Che viaggio...

sanitizer a parte - Nd Douglas Adams) sembra essersi organizzato per togliere pace e tranquillità a Funkotron.
Qui entrate in gioco voi, o meglio, essi, gli alieni, perché, ricordate, voi siete loro, i cattivi, anche se nel gioco voi siete essi gli alieni pur restando in realtà loro...
Ehm, insomma, nei panni di Toejam & Earl dovete liberare il

Beh, si può fare di meglio...

Beh, a parte l'aspetto un poco strano, Funkotron è un posto a posto, ci si diverte, la musica è buona e ci sono un sacco di amici ma come in ogni paradiso ombre scure vanno addensandosi

Sempre più fuori...

ToeJam & Earl in Panic on Funkotron

E chissà qual è?

Che cos'è quel pacco che galleggia in aria?

Che grassone!

vostro pianeta natale dagli invasori terrestri, dando nello stesso tempo una lezione di civiltà ai terrestri, impegnati da anni a massacrare e perpetrare interi genocidi nei confronti delle specie aliene con le loro maledette astronavine: farete infatti tutto pacificamente, catturando gli indesiderati e rispedendoli a casa in appositi razzi.
Fin qui lo scenario, adesso il gioco, come i più arguti avranno intuito dal 2 c'è già stato un Toejam & Earl su Megadrive; qualcuno ricorderà che ebbe anche un discreto successo, più che altro perché si trattava di un gioco decisamente fuori dal comune (e di testa) ma di profondità millimetrica, oltre che ripetitivo.

I barboncini non mi sono mai piaciuti.

L'unica possibilità per un seguito era quello di farne un gioco parecchio diverso, e questo è stato diligentemente fatto. E' cambiato lo schema di gioco: adesso è un platform, anche se non lo si può certo definire classico, e anche la strana visuale dall'alto del primo gioco è stata sostituita con quella laterale.

Ma che cosa stanno facendo?

Bella casa...

Anche se lo schema alla base del gioco è estremamente semplice e lineare (si tratta di percorrere i vari livelli di Funkotron alla ricerca di terrestri da inscatolare e di bonus da incamerare, oltretutto con l'aiuto di una freccia che indica la direzione del prossimo alien... ehmm, terrestre) il gioco è stato arricchito con una quantità di variazioni sul tema del platform, bonus, sottogiochi e invenzioni che costituiscono il vero interesse del gioco.
Il gioco all'inizio è tutto da scoprire, e vi sconsiglio decisamente di leggere il manuale: scoprirlo così è davvero uno spasso, tra l'altro il gioco nei primi livelli; più o meno come Lost Vikings, è una specie di guida introduttiva alle varie capacità dei nostri Toejam & Earl. Vi insegna per esempio che scuotendo alberi (sempre che si possano chiamare alberi) e frugando in cespugli (idem come sopra) si possono trovare bonus di vario tipo ed effetto sotto forma di pacchi regalo o cibo, che sotto pietroni possono nascondere tombini con sorprese, altre cose ve le lascerà invece scoprire da soli come sott'acqua si possa sopravvivere un po' più a lungo "aspirando" pesci palla, davvero divertente.
In sé i livelli sono anche semplici, ma dotati di una quantità di bonus, interruttori dalle conseguenze perlomeno fantasiose, stanze segrete, etc. In aiuto vi arriverà comunque il Funk Scan, un radar dall'aspetto decisamente acido in grado di segnalarvi la presenza di passaggi segreti, pacchi, terrestri, insomma proprio tutto,

BDM

YO!!! Si vede tantissimo che non è programmato da giapponesi; il classico gioco americano pieno di grafica acida e umorismo demenziale.
Ci sono un sacco di cavolate, il panzone è poi veramente grandioso.
Tra le altre cose è anche molto giocabile.
Se vi piacciono i giochi fuori di testa non perdetevi Toejam & Earl 2.

RAFFO

Finalmente un bel gioco imbecille per Mega Drive, proprio ci voleva. I due protagonisti sono qualcosa di esageratamente demente; ma non basta, si muovono pure in modo demente, esaltante, senza dubbio esaltante. La parte di tutto il gioco, comunque, che mi ha colpito maggiormente, sono stati gli effetti sonori, sono veramente esagerati; spaziano da mugugni, a urla, a lamenti, a boh, e così via..
Molto importante poi, è la presenza di password, che contribuiscono non poco a rendere il gioco meno ripetitivo; per quanto riguarda i difetti, beh diciamo che alla lunga diventa un po' monotono, per il resto fila tutto liscio come l'olio. Ciao.

TBM

Difficilmente escono giochi cosi acidi su console, questo dovrebbe essere un motivo più che sufficiente per convincervi della bontà del prodotto, ma non mi sembra il caso di lasciarsi andare in simili considerazioni (ma che ho scritto?); forse la vera pecca di questo prodotto è che dopo qualche partita diventa ripetitivo e il divertimento iniziale dovuto alla stravagante grafica, finisce in maniera troppo breve.

Beh? Vi regaliamo pure una password!

Whoops!

l'unica limitazione è l'utilizzo dei Funky Points che dovrete quindi raccogliere.
Il gioco ha una quantità di gag visive divertentissime, spesso imprevedibili, che aiutate dallo spirito completamente "fuori" del gioco sono la spinta principale a continuare al prossimo livello. Alla prima partita mi sono divertito in maniera esagerata: è divertentissimo da vedere e perfino giocabile. La seconda partita già di meno, è questo forse il principale difetto del gioco: anche se i due personaggi sono versatili, sanno fare un sacco di altre cose oltre a saltare e lanciare barattoli,

Che sta succedendo?

Toejam & Earl 2 si basa molto sulle pur esilaranti situazioni incontrate e, dopo averle viste tutte, quello che rimane è un discreto platform, divertente ma un po' lento e soprattutto facile.
Sì perché in fondo si tratta di un gioco pensato per bambini, se c'è qualche genitore in ascolto che non sia scappato scandalizzato dal cappello della recensione glielo consiglio caldamente, ma non certo per giocatori che cerchino la sfida, tra continue e password non sarà un problema per nessuno: un gioco che dovreste comunque vedere, divertentissimo all'inizio e con musiche ed effetti sonori davvero bellini.

Stefano Giorgi

Chi è quello, Aladino?

JH

Un platform? Ma che sorpresa! Ci voleva proprio un altro platform in mezzo ai sei miliardi di altri giochi uguali usciti in questi due mesi. Beh, a dire la verità non è proprio uguale a tutti gli altri usciti in questi due mesi: questo è molto più fuori di testa. Le trovate che lo caratterizzano sono veramente divertenti. Tutto lo stile grafico e i dialoghi con gli abitanti del pianeta sono davvero uno sprone a proseguire nel gioco solo per vedere cosa c'è nel livello successivo. Inoltre il gioco è fatto pure bene; quindi non state lì a pensare: se vi piacciono i platform e avete già comprato James Pond 3, fiondatevi...

Beh, come panorama lo potremmo definire "alternativo".

MEGA DRIVE

GRAFICA + Acida, divertentissima... + e con un sacco di invenzioni	92
SONORO +Gli effetti in particolare sono uno spasso	93
GIOCABILITA' + Le cose divertenti da scoprire sono molte...	90
LONGEVITA' -... Ma prima o poi finiscono - Un po' facile	84
SEGA	90

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE
"MEGADRIVE TOP 20"

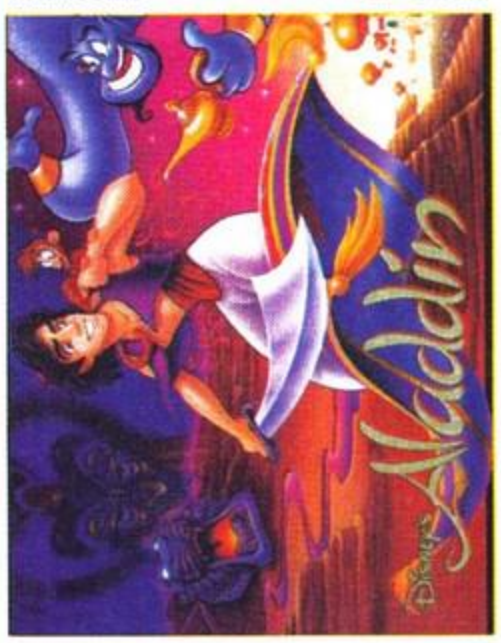
FIFA INT. SOCCER	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREETFIGHTER II	TELEF.
ALADDIN	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 75.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
MAC DONALD LAND	L. 69.000
HUMANS	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
DRACULA	L. 105.000
COOL SPOT	L. 89.000
AGASSI TENNIS	L. 69.000
POWER CHALL. GOLF	L. 69.000
AIR BATTLE G-LOC	L. 39.000
TAZMANIA	L. 49.000

007 JAMES BOND	L. 49.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
ALADIN	L. 119.000
ALIEN III	L. 69.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 29.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
AWESOME POSSUM	L. 139.000
BAD O MAN	L. 39.000
BALL JACK	L. 39.000
BARBIE	TELEFONARE
BARNEYS	L. 119.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLADES OF VENGEANZE	DISPONIBILE
BLASTER MASTER 2	L. 49.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BOXING LEGEND OF THE RING	L. 119.000
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
CLIFFHANGER	TELEFONARE
COLUMNS 3	L. 99.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 109.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DARK CASTLE	L. 49.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DEVIL KING & THE LION	L. 39.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 79.000
DRAGON REVENGE	L. 109.000
DRAXUS	L. 39.000
DR. ROBOTICS	L. 109.000
EA ROCKEY	L. 39.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 49.000
ETERNAL CHAMP. FIGHT. 24 Mb	TELEFONARE
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
F-117 NIGHT STORM	TELEFONARE
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASTIC DIZZY	L. 109.000
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 39.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FLASHBACK	L. 129.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
FUN'N'GAMES	L. 119.000
GADGET TWINS	L. 89.000
GALLAHAD	L. 79.000
GAUNTLET 4	L. 109.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HAUTING	L. 109.000
HOME ALONE 2	L. 190.000
HOOK	L. 109.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JAMES POND III	DISPONIBILE
JEWEL MASTER	L. 39.000
JIMA	L. 29.000
JOHN MADDEN 94	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD BASKET	L. 49.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
KICK BOXING	L. 59.000
KICK OFF	L. 69.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING COLOSSUS	L. 29.000
KING SALMON	L. 99.000
LA BELLA E LA BESTIA - azione -	L. 119.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LEMMINGS	L. 59.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
LOTUS 2	L. 119.000
MUHAMMED ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MOONWALKER	L. 49.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OTTIFANT	L. 99.000

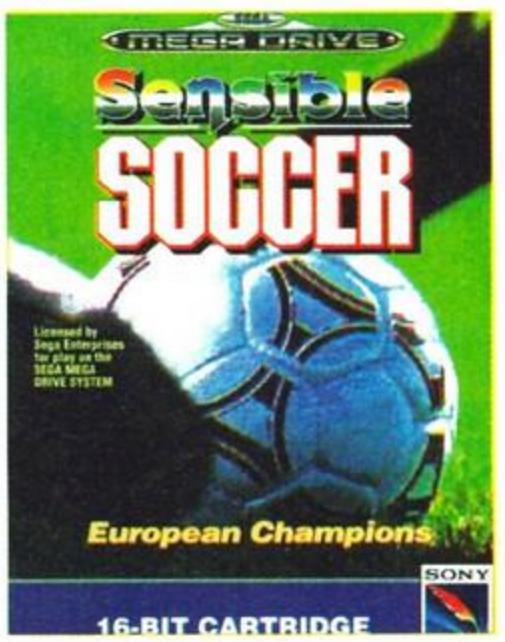
SONIC 3
DISPONIBILE
DAL 2 FEBBRAIO

OTTIFANT CARTOON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
PELÈ SOCCER	TELEFONARE
PINK PANTER	L. 119.000
PIRATES GOLD	L. 129.000
POWER MONGER	L. 59.000
PRO STRIKER - SOCCER	L. 119.000
PUGGYS	L. 99.000
RACE DRIVING	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
REN & STIMPY	L. 119.000
RISKY WOOD	L. 49.000
ROAD RUSH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 109.000
SIMPSON SPACE MUTANTS	L. 69.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SOCKET	L. 109.000
SOLDIER OF FORTUNE - CHAOS ENG.	L. 149.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 89.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STORMLORD	L. 29.000
STREETFIGHTER CHAMP. EDITION	TELEFONARE
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 69.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 29.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER VOLLEYBALL	L. 69.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 59.000
TAKE THE A-TRAIN	L. 29.000
TALE SPIN	L. 69.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 59.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TNMT TOURN.-TARTARUGHE FIGHT.	TELEFONARE
TOE JAM & EARL	L. 109.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TYRANTS	L. 69.000
VIRTUAL SPINBALL	L. 109.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WINTER OLIMPICS '94	L. 119.000
WIZ'N'LIZ	L. 109.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WOLF CHILD	L. 109.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WRESTLE WAR	L. 29.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000
ZOOL	TELEFONARE

OFFERTISSIMA
INTERFACCIA 4 JOYPAD PER FIFA INTERNATIONAL SOCCER
L. 69.000



OFFERTA SPECIALE



DISPONIBILE ORA !

DISPONIBILE PISTOLA
"LIGHTING ENFORCE"
PER MEGADRIVE

Pelè Soccer
Versione Italiana
L. 78.000

DISPONIBILE ORA !

OFFERTA SPECIALE

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

VIRTUAL PINBALL

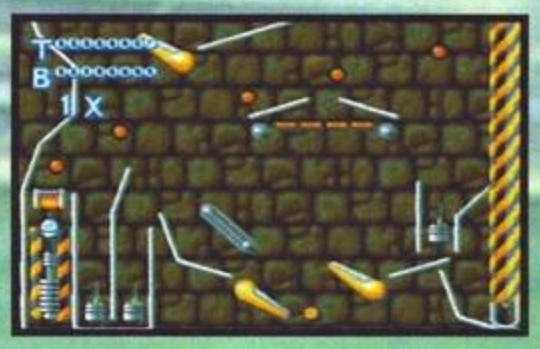
80

IMPORT

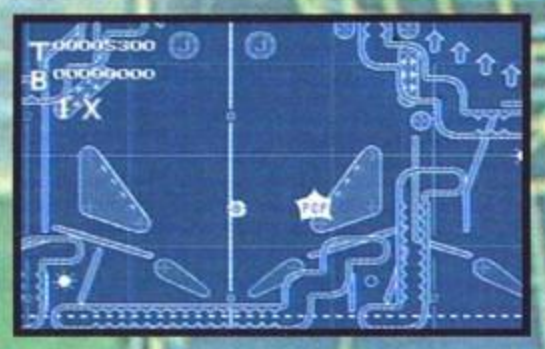
GIOCATORI 1/4
LIVELLI -
LIVELLI DI DIFFICOLTA' -

Mi sapete dire per quale motivo nei manuali delle istruzioni dei giochi ci sono seimila lingue, ma non c'è l'Italiano? Cosa spinge gli inglesi a non considerarci? La loro situazione politica? La loro religione? Boh, misteri della videoludica, comunque non è giusto!

Blaa, cos'è quella roba!



Non è esattamente eccelsa la grafica, eh?



Puro stile "piani d'attacco per la Morte Nera", eh?

Mi sono rotto le scatole, dal mese prossimo basta con le didascalie.

Quanti di voi posseggono un flipper? Immagino pochi, ma dal momento che state leggendo questa recensione, vuol dire che in un certo senso questo genere di giochi vi piace, è anche vero che la quantità di flipper per Mega Drive è molto limitata (mi vengono in mente solo Crue Ball e Sonic Spinball), ma da oggi si aggiunge alla famiglia dei flippati un altro componente, il suo nome è...

(un po' di karaoke) Virtual Pinball.

Ma che cosa bisogna fare in un gioco di flipper? Qual'è lo scopo intrinseco che spinge centinaia di milioni di persone a non saperlo? Ebbene, io non lo so, in effetti non mi è mai interessato, a me interessa più che altro che quella maledetta pallina non entri in mezzo ai miei due flipper (quelle bacchettine che si agitano alla pressione dei tasti posti a fianco del cassone) cosa che si verifica entro cinque secondi ogni volta che mi accingo a giocarci in sala giochi; comunque lasciamo perdere le mie particolari capacità videoludiche, e pensiamo invece a Virtual Pinball, che ha la peculiarità di essere virtuale. No, non è come pensate, non potrete entrare nel gioco, magari al posto della pallina, né tantomeno avrete bisogno di ingombranti caschi per giocare; semplicemente potrete costruirvi il tracciato sul quale far scorrere la pallina argentea.

Naturalmente potrete scegliere tra un numero limitato di "aggeggi"; come i flipper, i bumper (quei funghi che danno un pacco di punti quando la pallina li tocca), i wall (per fare in modo che la sfera non esca dal video), e altre cosucce che vedrete solo vivendo.

Voi senz'altro a questo punto vi sarete chiesti: "Ma io che magari sto a farmi un flipper per un'intera giornata, poi quando spengo la macchina, mando tutto a quel paese?"; domanda più che legittima, ma quelli della Electronic Arts hanno pensato anche a questo, infatti c'è la possibilità di memorizzare su cartuccia ben dieci tracciati, da giocare e modificare ogni volta che vorrete.

C'è altro? Noo? Benissimo, allora posso passare alla descrizione del gioco; partiamo dalla grafica, e in particolare dalla fattura dei vari flipper offerti dal computer, tra i quali spiccano visioni futuristiche, ambienti spaziali, e addirittura un flipper che si chiama Blood Bath e che, come potete immaginare, è pieno di schifezze tipo occhi, dita, intestini, ecc, ma la cosa più schifosa avviene quando la pallina tocca i bumper e ne escono schizzi di sangue; gran gusto, complimenti ai programmatori. In ogni modo, l'impatto grafico non è niente di eccezionale. Anche le svariate colonne sonore non sono niente di sconvolgente, fortunatamente sono condite con numerosi effetti sonori di discreta fattura, come bing, boing, being (manca il buing, ma pazienza); e ancora floip, vom, eeeek, sbram (no, questo è Alex che mi ha tirato un calcio nei denti), e basta, gli effetti sonori sono finiti per motivi non dipendenti dalla mia volontà.

Ma voi per caso volete anche sapere se questo gioco è divertente? Benissimo, tanto ho ancora qualche riga a disposizione; molto importante in questo genere di giochi è che la traiettoria della pallina sia la più realistica possibile; in questo gioco si può dire che questo aspetto sia stato abbastanza curato; certo, non siamo ai livelli di Pinball Dreams (presto anche per console), ma quasi, per il resto non so che dirvi, se vi piace il genere, vi divertirete senz'altro, altrimenti no... è la vita!

Raffaele Sogni

Ecco a voi il flipper più spartano del mondo...

MEGA DRIVE

GRAFICA -Si poteva fare molto meglio.	78
SONORO +Tutto sommato non da fastidio. -Musichette un po' bruttine.	81
GIOCABILITA' +Divertente ma nulla di più -La pallina va troppo spesso persa.	83
LONGEVITA' +Costruire percorsi è sempre bello. +Un fracco di opzioni.	94
ELECTRONIC ARTS	80

PREVIEW

MD

BUBBA'N'S

Il titolo potrebbe suggerire che si tratta di un gioco basato su si un nuovo tipo di gomma da masticare con il bastoncino, ma non è così...

E purtroppo è molto peggio. A un tizio spaziale dal nome impronunciabile, ma che si scrive Urfnurkle T. Floink, sono molto piaciuti gli zoo che ha avuto modo di visitare sui vari pianeti su cui è stato. Il piacere che provava nel visitare gli zoo era direttamente proporzionale al numero di animali presenti e all'estensione dello stesso. Uno zoo tira l'altro, e finalmente andò a visitare lo zoo di Tau Ceti centro che era rinomato come il più esteso della galassia. Qui Urfnurkle T. Floink è rimasto a girare tra le gabbie, tirando noccioline a qualunque cosa avesse una bocca e facendo le boccacce a qualsiasi altra avesse una pelliccia (e quindi anche a uno dei custodi che aveva la barba. - E non ero io.)(non eri tu la barba o non eri tu il custode? NdAlex) per sei giorni di fila. Poi si recò a mangiare qualcosa in una pizzeria lì vicino, solo per tornare allo zoo meno di un'ora dopo. Dopo un'altra settimana, lo zoo cominciava a non sembrargli tanto grande quanto avrebbe dovuto, e dopo altri tre giorni uscì urlando che lui stesso avrebbe costruito lo zoo totale. Saldo sulle proprie posizioni, l'alieno ormai pazzo si industriò per organizzare una flotta stellare che si occupasse di sparpagliarsi per la galassia a recuperare esemplari di forme di vita che potessero fare bella figura nel suo futuro zoo. Le astronavi partirono alla volta dei pianeti più ricchi di vita e, al ritorno del primo equipaggio, Urfnurkle etc etc si rese conto che aveva bisogno di una quantità di spazio estremamente estesa per poter installare il proprio zoo. "Perché non istallo lo zoo attraverso tutta la galassia?" - si disse, allora, il pazzo furioso.

Dal momento che nessuno addusse motivazioni valide capaci di contrastare la malsana idea (probabilmente più grazie al fatto che Urfnurkle si trovasse solo in quel momento che per la mancanza di effettive controindicazioni), Urfnurkle convertì la flotta di raccolta in una flotta da guerra e si lanciò alla conquista dei vari pianeti da sottoporre al suo processo di "inzooamento" (termine appena coniato in onore di sua disgrazia). Ovviamente la Terra non poteva sottrarsi a tale destino, e dal momento che il processo di inzooamento prevedeva la mescolanza delle razze su di un solo pianeta, mentre gli altri venivano tenuti come vivai d'emergenza, gli alieni al servizio del pazzo si avvicinarono alla Terra e catturarono un paio di esemplari. Uno degli esemplari catturati è Bubba, un fattorino "Hilly Billy" della Virginia. Questi, abbigliato secondo la splendida moda degli Hilly Billy con una tuta da lavoro blu e un cappellino, viene portato su una delle astronavi a pallone della flotta d'invasione e buttato in una cella. Qui incontra Stix, una forma di vita quantomeno bizzarra, che è stato catturato su di un diverso pianeta. Insieme proveranno a sfuggire il loro cupo destino di bestie da baraccone e, contemporaneamente, di sventare il piano di conquista galattica di Urfnurkle etc. etc.

La storia di quest'ultimo prodotto della Core Design, una software house che si è sempre distinta per la qualità delle sue produzioni, offre diversi spunti per la produzione di un titolo dallo schema di gioco originale: riusciranno a sfruttare l'occasione? La domanda è, in realtà, posta in maniera errata in quanto quelli della Core Design hanno già prodotto la versione Amiga del gioco. Basandoci su quella produzione, e sulla demo che ci hanno mandato, possiamo dire che l'elemento originalità non è certo assente dallo schema di gioco. Mentre il personaggio principale, Bubba, si controlla nel solito modo, la novità viene offerta da Stix, l'altro prigioniero, che si presta a fare da utensile a Bubba. Grazie a questa prova di generosità, Bubba può lanciare Stix contro gli avversari disseminati per la nave, può utilizzarlo come leva per azionare congegni e meccanismi nascosti, può infilarlo in spazi ristretti per attivare pulsanti e può utilizzarlo come un vero e proprio piolo o trampolino per poter arrivare in luoghi altrimenti fuori portata.

Lo schema di gioco si discosta alquanto dalla masnada di giochi superintuitivi che si è riversata sul mercato in questi ultimi mesi. In altre parole, questo gioco pullula di enigmi da risolvere. Vi troverete davanti a centinaia di interruttori da premere, piattaforme mobili da attivare, complessi mecca-

ARCA VIDEOGIOCHI

Game Gear

Winter Olympics
Dracula
Sonic And Tail
Chuck Rock II
La Sirenetta
Hook

SuperNes

Street Fighter II Turbo
Art of Fighting
Dracula - Fatal Fury 2
Jurassic Park
Aladdin
Super Empire Strike Back
Turtles Tournament Fighters

Game Boy

Zelda
Jurassic Park
SuperMarioLand 2
Turtles
Goals
Snoopy
Ducktales
Alien 3
Racing Fighters

MEGA DRIVE

Fifa International Soccer
Street Fighter II Turbo
Aladdin
Sensible Soccer
E. Champion (Mortal Kombat II)
Winter Olympics
Sonic 3

Pc 386 Sx 33 - 2 Mb - Hd 40
Monitor Color SVGA
Scheda Video SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Case Desktop
£. 1.329.000

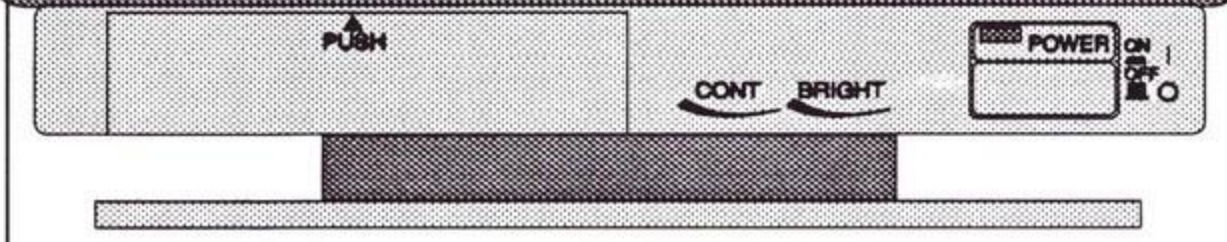
Pc 386 Dx 40 4 Mb - Hd 130
Monitor Color SVGA
Scheda Video SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Case Desktop
£. 1.719.000

Pc 486dx 33 4 Mb- Hd 170
Monitor Color SVGA
Scheda Video 1 Mb SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Minitower
£. 2.289.000

Pc 486 dx2 66 8 Mb Hd 340
Monitor Color SVGA
Scheda Video 1 Mb SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Tower
£. 3.279.000

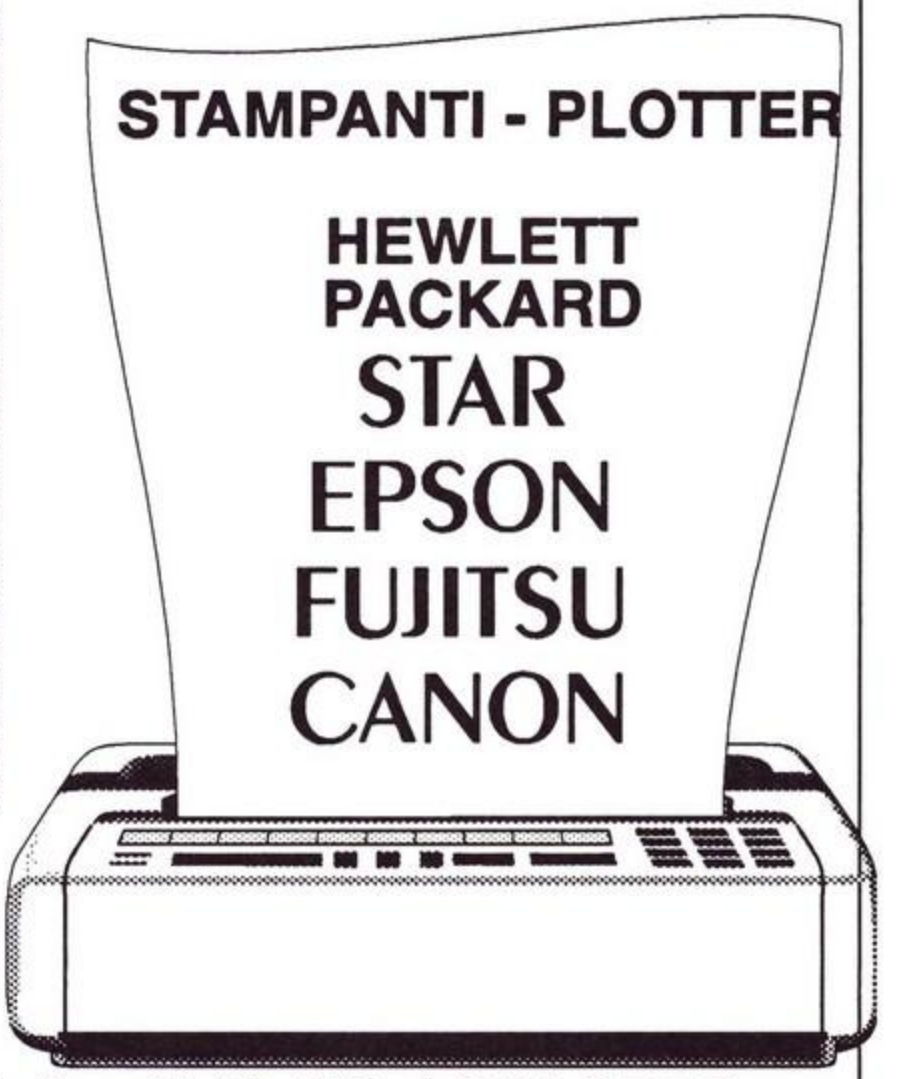
Notebook - Kit Blaster
Giochi Pc - CD Rom

Prezzi Iva Esclusa



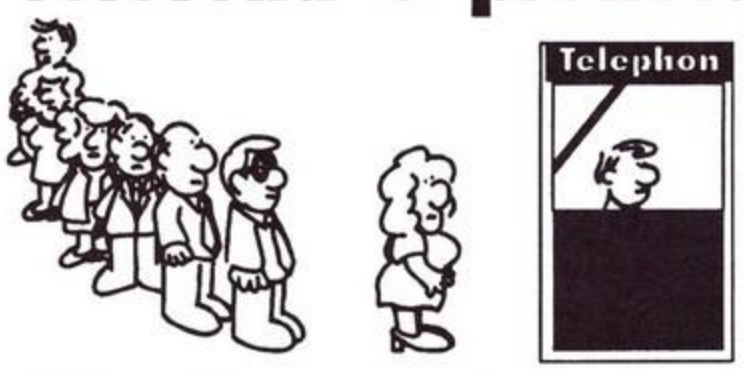
STAMPANTI - PLOTTER

HEWLETT PACKARD
STAR
EPSON
FUJITSU
CANON



Via Trieste, 13 - 20064 GORGONZOLA - (MI) 02 / 9513570

telefona e prenota !!



vasto assortimento di accessori per tutte le tue consolle

L'Idea giusta
per un REGALO

servizio posta e corriere espresso

BUBBA'N'STIX

nismi da mettere in moto e anche un discreto numero di alieni da massacrare.
Nel gioco sembra esserci proprio tutto, resta da vedere come verrà trasposto nelle versioni per console. La demo che abbiamo avuto modo di visionare era piuttosto avanti con la produzione e tutto procedeva nel migliore dei modi. La grafica era buona e le animazioni si mantenevano a un livello di molto superiore a quello medio. Una unica nota andrebbe fatta alla difficoltà del gioco che risulta piuttosto alta; per il resto sembra ottimo

e non vediamo l'ora di metterci le mani addosso (l'un l'altro in redazione?) per poterlo giocare come si deve.

Giancarlo "JH" Calzetta

FINO ALL'ULTIMO PIXEL...

Se avete letto la mia introduzione al mega articolo su Las Vegas capirete perché questo box si trova qui e non in Anteprimania (perché lì non c'era più posto...). Giusto due

righe su alcuni dei prossimi prodotti della Core che ho visto in Nevada: Soul Star, uno shoot 'em up con visuale in soggettiva (alla Silpheed), fatto in bitmap e non a poligoni, in uscita abbastanza presto per Mega CD. Per MegaDrive sono in preparazione invece Battle Corps - un gioco in cui vi troverete alla guida di un possente Mech - e Skeleton Crew, uno shoot 'em up con visuale isometrica, nel quale impersonerete una specie di Marine Spaziali impegnati nella distruzione di alcuni mostri alieni (!). Basta così, a presto con le eventuali preview e recensioni...

Alex

PREVIEW

MEGA CD

Cosa accade quando gli alieni adorano le corna e gli stivali di cuoio?

Succede che decidono che il pianeta gli piace e che se qualcuno si oppone al loro progetto di colonizzarlo, sterminando la razza indigena, lo sterminano prima degli altri.
Come lo fanno? Per una razza che ha la tecnologia per viaggiare nell'iperspazio, che ha armi superdevastanti, che ha la capacità di infiltrarsi nei corpi umani assumendone le sembianze fin nei minimi dettagli, non è poi troppo complicato. Una volta arrivati a scoprire che le costolette umane costituiscono un piatto squisito e uno snack piuttosto comodo da portare in giro, ecco che la loro determinazione cresce.

Ground Zero Texas è senza dubbio uno dei progetti più ambiziosi nella storia dei giochi per i sistemi casalinghi e sicuramente il più ambizioso per quel che riguarda il mercato delle console. Negli Stati Uniti, la famiglia media spende annualmente una somma maggiore in videogiochi che in biglietti per il cinema. "E allora" - si sono detti alla Digital Pictures - "perché non investire nei videogiochi come nei film?"
Un buon motivo potrebbe essere che, magari, la cifra relativa ai videogiochi acquistati in America non si riferisce esclusivamente agli utenti di Mega-CD. Comunque, la macchina di Hollywood si è messa in moto e ha sfornato un vero e proprio film da gestire come un videogioco. Il costo di tutta l'operazione cinematografica è stata di tre milioni di dollari circa, e a questo vanno ancora aggiunte le spese per renderlo un videogioco in piena regola.
Per la realizzazione hanno impegnato lo stesso team che ha curato gli effetti speciali di Robocop e il fatto che buona parte del budget sia stato impiegato nel far esplodere e poi ricostruire il set, dovrebbe dirla abbastanza lunga sulla spettacolarità delle scene girate.
La trama del film sembra tratta da uno dei vecchi classici horror degli anni '50, possibilmente tra quelli che vincono la nomination agli oscar dei migliori film di serie B: la Terra è sempre la solita accozzaglia di acqua, aria, smog e forme di vita assortite quando, improvvisamente, ci si rende conto che la popolazione di una piccola cittadina del Texas sta scomparendo. Insospettiti dall'insolito accadimento, la CIA manda

un agente a investigare. Dopo la sparizione proprio di quest'ultimo (gli alieni saranno superintelligenti, ma di sale in zucca ne hanno poco), vengono mandati sul posto numerosi agenti segreti in incognito che prendono il posto di lavoranti locali per studiare meglio la situazione. I progressi nelle indagini segnano il passo, ma lo stesso non si può dire delle sparizioni, che vanno nel frattempo intensificandosi. Voi giungete, a bordo di un elicottero, nei pressi della cittadina in pieno deserto texano (che anche se gli alieni riuscissero a prenderne il controllo, dovrebbero organizzare il resto dell'invasione con la corriera delle sette), teatro degli avvenimenti. Ad accogliervi trovate Reece, l'agent[illegible]omando dell'operazi[illegible]informa

ma si sa che nei videogiochi l'importante è iniziare. Ovviamente Reece vi assicura la massima collaborazione da parte degli agenti già al lavoro [illegible] e vi accompagna nella [illegible]ra da dove potrete operare "in tutta sicurezza". A questo punto prendete in mano le redini del gioco controllando una console composta da un piccolo computer e da quattro monitor collegati ad altrettante videocamere. Le videocamere sono tutte corredate di un minuscolo proiettore laser (la dicitura originale è un po' differente e ha un nome troppo altisonante per poi ridursi così) dalla limitata potenza di fuoco, ma che riescono comunque a stordire un uomo (o un alieno) con un colpo. La vita di tutti i giorni della cittadina è adesso, costantemente, sotto il vostro sguardo vigile. E tra criminalità organizzata, lattai che servono i clienti, barbieri al lavoro e poco attivi spazzini, ci sono anche gli alieni sotto spoglie umane [illegible] avanti il loro mortale [illegible]tocca a voi fermarli.
[illegible]ora, gli alieni si rendono conto della minaccia che [illegible]rappresentate per loro e iniziano ad attaccare le "battle-cam" [illegible] vostre videocamere da combattimento) a ritmo sempre più serrato. Tenete sempre presente che dovrete cercare di contenere (meglio evitare) le vittime realmente umane. Tutto questo fino a quando non riuscirete a scovare il nascondiglio dell'arsenale militare alieno. A questo punto arriverà il momento di scoprire le carte e il gioco diventerà un vero e proprio baraccone di massacro alieno. Voi potrete utilizzare la potenza di fuoco della tecnologia aliena per aprirvi la strada fino al luogo dove risiedono la nave spaziale e il quartier

del fatto che voi siete l'agente chiave della missione, mandato a risolvere il mistero. Questi evita accuratamente di parlare del perché abbiano scelto proprio voi,

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza
Tel. 039 - 6082088

ADATT. PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI	35.000
JOYSTIK PRO 4	29.000
JOYSTIK PRO 5	79.000
ADATT. PER GIOCHI USA.	35.000
MD CONSOLE 2 PAL CON GIOCO	259.000
MD CONSOLE 2 PAL	229.000

GIOCHI MEGADRIVE USA,JAP,ITA

ADDAMS FAMILY	115.000
ALADDIN	115.000
ALIEN III	69.000
AMAZIN WARS	69.000
ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
ANOTHER WORLD	69.000
ASTERIX	115.000
CAPTAIN PLANET	65.000
CHUCK ROCK	65.000
COSMIC SPACEHEAD	90.000
ETERNAL CHAMPION	TELEF.
EUROPEAN SOCCER	69.000
F 1--FORMULA	129.000
FERRARI F 1 G. P.	69.000
FIFA SOCCER E.A.	119.000
GAIN GRAUND	45.000
GEORGE FOREMAN BOX	55..000
GHOUST & GOULS	69.000
GLOBAL GLADIATORS	69.000
GUNSTAR HEROES	69.000
JAMES BOND THE DUEL	55.000
JAMES POND ROBOCOP	49.000
JORDAN vs BIRD	55..000
JUNGLE STRIKE	105.000
JURASSIC PARK	109.000
LAST BATTLE	55.000
LETHAL ENFORCER	155.000
MICRO MACHINES	79.000
MORTAL COMBAT	119.000
MYSTIC DEFENDER	55.000
PELE SOCCER	TELEF.
RISKY WOOD	39..000
ROBOCOP vs TERMIN.	129.000
S.WRESTLEMANIA	69.000
SENSIBLE SOCCER	109.000
SHADOW DANCER	49.000
SONIC SPINBALL	109.000
SPIDERMAN X--MAN	75.000
STREET FIGHTER II	125.000
SUPER OFF ROAD RACING	55.000
SUPER THUNDERBLADE	49.000
SUPERMAN	69.000
TAZMANIA	49.000
TERMINATOR 2	59.000
TEST DRIVE II	55.000
THUNDER FORCE II	55.000
THUNDER FORCE 4	69.000
TINY TOONS	89.000
TURRICAN	45.000
TURTLES-TOURN.FIGHT	129.000
UNIVERSAL SOLDIER	55.000
WINTER CHALLENGE	69.000

GAME GEAR CONSOLE CON GIOCO	199.000
GAME GEAR CONSOLE CON 4 GIOCHI	259.000
LENTE PER GAME GEAR	15.000
GEAR CONVERTER	29.000
ALIMENTATORE	18.000
TV TUNER	185.000

ADDAMS FAMILY	79.000
ALIEN 3	59.000
ASTERIX 2	79.000
AXE BATTLER	49.000
COSMIC SPACEHEAD	69.000
DESERT ROAD RUNNER	79.000
DESERT STIKE	TELEF.
DONALD DUCK 2	65.000
DORAEMON	45.000
FORMULA 1-- ONE	TELEF.
INDIANA JONES	59.000
JUNGLE BOOK	79.000
JURASSIC PARK	69.000
MICKEY MOUSE ILLUSION	59.000
MORTAL COMBAT	75.000
OUT RUN EUROPA	59.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	79.000
SENSIBILE SOCCER	TELEF.
SHINOBY 2	45.000
SHINOBY 2	45.000
SONIC 3	69.000
TAZMANIA	59.000
TERMINATOR	59.000
WINTER OLYMPICS	TELEF.
X--MAN	TELEF.

SNES CONSOLE SCART	235.000
SNES CONSOLE SCART CON GIOCO	269.000
ADATT. GIOCHI USA/JAP	25.000
JOYSTIK PRO-4	29.000
JOYSTIK PRO-5	79.000

ADAMS FAMILY II	99.000
ALADDIN	129.000
ART OF FIGHTING	TELEF.
F 1 -- POLE POSITION	TELEF.
FATAL FURY 2	TELEF.
FLASH BACK	135.000
G.FOREMAN BOXING	99.000
I -- PUFFI	TELEF.
JAMES BOND JR	99.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	89.000
JURASSIC PARK	135.000
MORTAL COMBAT	135.000
MR NUTZ	125.000
NHL HOCKEY	89.000
RACE DRIVING	89.000
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREET FIGHT 2 TURBO.	129.000
SUPER CASTELVANIA 4	99.000
SUPER DOUBLE DRAGON	99.000
SUPER STAR WARS	TELEF.
TURTLES-TOURN.FIGHT.	149.000

PREZZI PAZZI, PAZZI!!!!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

PER MD

MAZING SAGA 49.000
FATAL FURY 69.000
ROAD RUSH 39.000
MICKEY E DONALD 55.000
S.MONACO GP 2 49.000
BATMAN RET. 49.000
GOLDEN AXE 3 55.000

PER GG

SONIC 2 45.000
MARBLE MADNESS 45.000
CHUCK ROCK 39.000

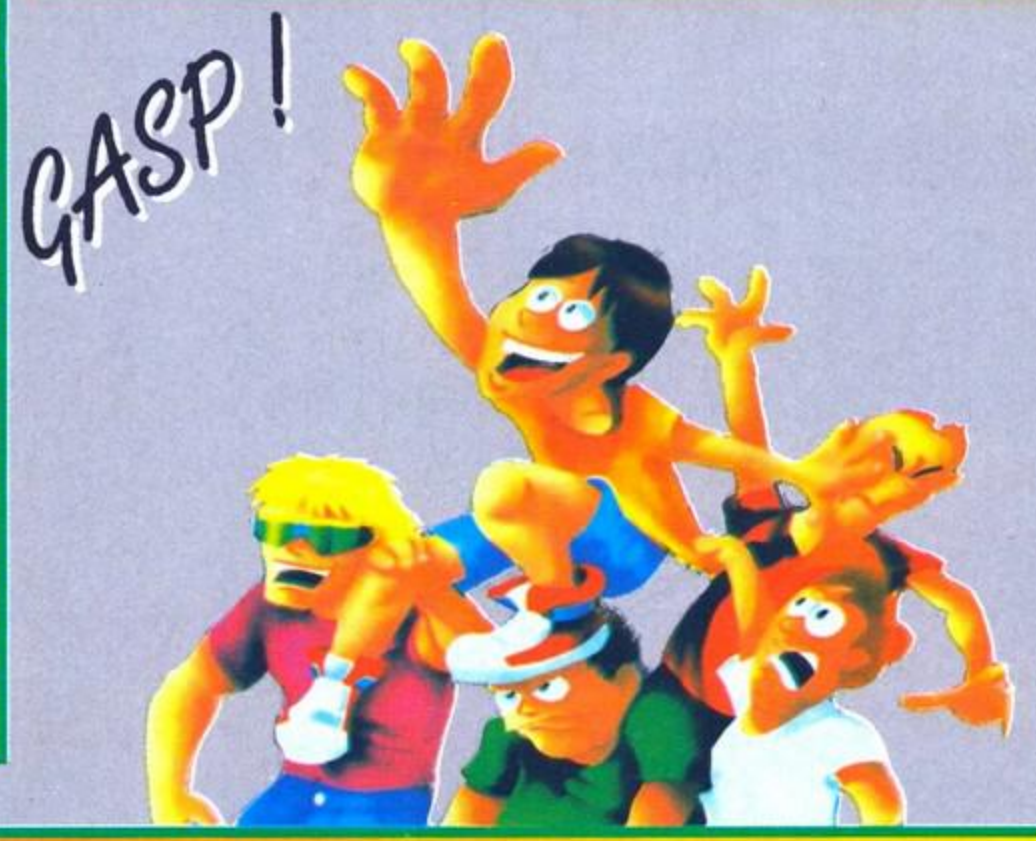
PER SNES

FINAL FIGHT 2 55.000
BATMAN RET. 55.000
WWF ROYAL RUMBLE 79.000

PER GAME BOY

SWAMP THING 42.000
TIP OFF BASKET 39.000
TOXIC CRUSADERS 39.000
RESCUE OF BOBLETTE 39.000

TANTE ALTRE OFFERTE PAZZE, PER IL VOSTRO GAME BOY!!



GAME GEAR
SEGA
SUPER NINTENDO
GAME BOY

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

ECCEZIONALE, DOPO IL PRIMO ACQUISTO, POTRAI USUFRUIRE AUTOMATICAMENTE DI UNO SCONTO IN PIU'!

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

SEP SEGA CD

GROUND ZERO TEXAS

generale degli alien
re in aria insieme
pericolosi propositi
Cosa dobbiamo as
tarci da tut
"amba
Quantomeno
discre

non
mai di
ssinare
de
come
oco. Il termi
ività sembra di già

Per quello che riguarda la realizzazione tecnica del programma, dal demo che ci è giunto in redazione possiamo dire che non si sono certo risparmiati. La grafica è veramente molto ben fatta e ben animata e le scene presenti (purtroppo poche ma sempre

nera quasi ossessiva. Gli effetti sonori non stupiscono più di tanto, ma la loro parte la compiono bene. Il controllo del mirino sembra abbastanza user-friendly da non farvi infuriare come dei caimani nei confronti del joypad, ma non è neanche tanto comodo e

grafica e una fotografia decente. In fondo questo è il team che ha progettato e realizzato Sewer Shark, gioco per Mega CD di cui

una parola troppo grossa per poter essere gestita dal prodotto, e speriamo che abbiano tenuto in considerazione i suggerimenti relativi al loro primo gioco dal momento che non vorrei che tutto si riducesse a una monotona variante di Operation Wolf. Dalle informazioni che ci sono giunte, sembra che le sequenze animate che andranno a riempire i monitor durante il gioco (e che rappresentano lo svolgersi della vita nella cittadina) saranno inserite in maniera casuale di partita in partita lasciando sempre allo stesso "posto" (anche se sarebbe più corretto dire "allo stesso orario") delle sequenze chiave per lo svolgimento della trama. Questo dovrebbe riuscire a dare al giocatore una certa varietà di situazioni, lasciandogli comunque qualche cosa a cui fare riferimento nello svolgersi della missione in partite diverse.

meglio che nessuna) riescono bene nel fornire al giocatore la sensazione di trovarsi davanti a un film interattivo piuttosto che davanti a un videogioco. Il sonoro si compone di una serie di jingle che riescono a rendere l'atmosfera cupa del gioco in ma-

preciso da potervi fare un affidamento assoluto. Insomma un prodotto che sembra promettere veramente tanto, e considerato quanto è costato, spero proprio che mantenga le aspettative.

Giancarlo JH Calzetta

GIUSTO PER RENDERE L'IDEA

Lo sviluppo del gioco è stato curato da un team composto da nove persone, nella fattispecie:

Idea Originale: Ken Melville
Storia: Edward Neumeier e Joshua Stallings
Sceneggiatura: Alan B. McElroy
Progettazione dell'Interfaccia: Amanda Lathroum, Mark Klein, Gene Kusmiak
Programmazione: Gene Kusmiak
Regia: Dwight H. Little

PREVIEW

SNES

HUMANS

Ok, ok, lo ammetto. La tua invenzione con le ruote, che chiami carro, funziona. Ma come evitiamo il burrone contro il quale stiamo correndo?

Humans è un altro di quei giochi che si mette a fare la gimcana delle console nella speranza di trovarne una su cui diventare un classico. Non che nelle sue altre versioni sia brutto, anzi. Il problema è che è un bel gioco, ma come tanti (troppi) altri, per di più uscito in un periodo in cui i puzzle-game non andavano troppo forte (tutti si aspettavano chissà cosa da Lemmings 2 e invece, anche lui...). Adesso la Gametek lo porta su Super Nintendo (e Game Boy), ma cosa ne uscirà? E, soprattutto, cosa diamine è Humans?

Nella preistoria, si sa che la vita non era per nulla facile. Sebbene i dinosauri fossero estinti già da un pezzo, i loro fantasmi non davano pace ai poveri esseri quasi umani che già vivevano in tribù. Le coltivazioni di funghi giganti andavano piuttosto a rilento e la vita era molto noiosa. Come ogni era storica che si rispetti, anche nella preistoria esistevano i geni e gli inventori. Purtroppo, questi elementi della società venivano guardati con enorme sospetto dalla gente normale e venivano trattati con una diffidenza che rasentava la paranoia. E' anche vero che ogni volta che uno di loro ti invitava a mangiare un boccone nella sua caverna, la gente fuori si radunava curiosa di vedere in quale poca ortodossa maniera il malcapitato ne sarebbe stato scaraventato all'esterno. Ma è anche vero che ogni tanto le cose funzionavano. Una volta, un cavernicolo prese un sacco di randellate da un coltivatore di funghi giganti perché gli aveva devastato un campo con una enorme ruota di pietra che si era staccata da una macina che stava costruendo (anche se al momento neanche lui sapeva bene cosa fosse una macina fino a quando

non vide lo stato in cui erano ridotti i funghi dopo il passaggio della pietra). Un'altra volta, il massimo genio del tempo prese la massima dose di randellate mai registrate sul cranio di qualcuno quando entrò nel villaggio continuando a battere allegramente tra loro due pietre focaie, dando fuoco a tutte le capanne di paglia che incontrava. Uno degli artisti del tempo inventò addirittura la ghigliottina, ma nessuno seppe mai come utilizzarla, giacché il suo inventore ne fu anche la prima vittima: "Grug ha inventato la ruota e ha costruito il primo carro per poterla provare, Gnuc ha inventato il fuoco ed è stato il primo a usarlo, io ho inventato la lama e voglio essere il primo a provarla" - pensava subito prima di tagliare la corda quell'imbecille di Grek.

Rimaneva, comunque, il grosso impedimento della diffidenza per proporre le proprie invenzioni al grande pubblico, e così uno degli inventori si travestì in maniera da non venire riconosciuto e propose alla gente del villaggio un gioco. Il gioco consisteva nel riuscire a compiere delle azioni più o meno complesse. Il piano degli inventori consisteva nel mescolarsi alla gente che componeva le squadre e indurle a provare e sperimentare le proprie invenzioni durante il gioco.

Questa la sostanza di Humans. Dovete condurre una serie di esseri preistorici di chiare aspirazioni umane a scoprire tutto quello che la storia insegna. Si parte dall'invenzione del fuoco per arrivare a quella del ferro, passando per la lancia e tutto il resto.

In termini chiari, Humans è un puzzle game molto carino. Si sviluppa su ben ventiquattro livelli ambientati in un sacco di posti diversi. I cavernicoli sono un buon esempio di animale imbecille e si può sempre contare sulle loro espressioni facciali per farsi qualche bella risata. Lo schema di gioco non è super innovativo, in quanto ricorda molto da vicino quello di Lemmings, anche se gli strumenti, con cui i primitivi si cimentano, nulla hanno da condividere con il classico Psygnosis. Dalle foto che abbiamo, giudicate anche voi, sembrerebbe che il lavoro di trasposizione stia procedendo molto bene, ma è bene attendere la recensione per saperne di più. A quando la pubblicazione? Si dice all'inizio di febbraio per la versione Gameboy e metà marzo per la versione Super Nintendo.

Giancarlo "JH" Calzetta

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES

NFL QUARTERBACK CLUB
T2 THE ARCADE GAME
NBA JAM
CHAMP'S WORLD CUP SOCCER
SENGOKU
JAGUAR X T 220
TIME TRAX
SPORT ILLUSTRATED
PACMAN 2
BATTLE CAR'S
SUZUKA 8 HOUR'S
METAL MARINES
F-1 ROC 2
SUPER BATTLE TANK 2
TURN & BURN
SIDE POLKET

MEGADRIVE

GOOFY
INDIANA JONES
BEETHOVEN
BUBBLE & SKWEEK
DESERT DEMOLITION
JOE & MAC
FIDO FIDO
TOTAL CARNAGE
BRET HULL HOCKEY
ROAD RIOT
SYLVESTER & TWEETY
CHESSMASTER
CHESTER CHEATA 2
WRATH OF THE GOODS
JIM POWER
CHAMP LEAGUE SOCCER

GAME BOY

BART AND THE BEANSTALK
DUCKTALES II
F-1 POLE POSITION
INDIANA JONES
HOME ALONE
JURASSIC PARK
KIRBY PINBALL
MICKEY'S ULTIMATE
NBA JAM
NIGEL MANSHEL
POPEYE 2
TOTAL CARNAGE
THE LAWNMWER MAN
TURTLES III

GAME GEAR

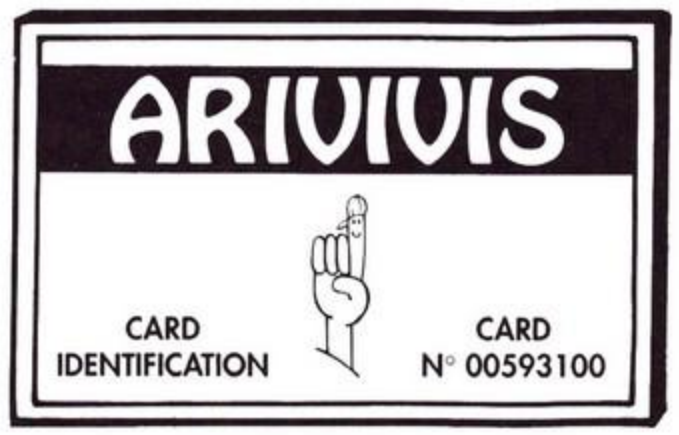
BARBIE SUPER MODEL
BART VS RADIOACTIVEMEN
BART VS THE WORLD
CHUCK ROCK 2
DESERT STRAIKE
GEAR WORKS
MICKEEY'S ULTIMATE
NBA JAM
ON THE WALL
OFF THE WALL
SONIC 3
SPIDERMAN X-MEN
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY L. 89.000	GAME BOY + TETRIS + HANDY BOY L. 179.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 249.000	GAME GEAR L. 159.000
SUPERNES + GIOCO L. 289.000	MEGADRIVE II + GIOCO L. 279.000

VENDITE PER CORRISPONDENZA

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ



RITIRO DELL'USATO

S. NES

ALLADDIN	L. 40.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CLAY FIGHTER	L. 40.000
COOL SPOT	L. 35.000
EMPIRE STRIKES BACK	L. 40.000
FLASHBACK	L. 40.000
JURASSIC PARK	L. 30.000
MARIO ALL STAR	L. 30.000
MORTAL KOMBAT	L. 40.000
TMNT FIGHTER	L. 40.000

MEGA D.

ALLADDIN	L. 40.000
ASTERIX	L. 30.000
FIFA INT. SOCC.	L. 40.000
JUNGLE STRIKE	L. 30.000
JURASSIC PARK	L. 40.000
MORTAL/KOMBAT	L. 40.000
SENSIBLE SOCCER	L. 30.000
WWF	L. 30.000
TMNT	L. 30.000
STREET FIGHTER II	L. 40.000

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI
- USATO -

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

CD

SUPER BATTLETANK
MORTAL KOMBAT
TOTAL CARNAGE
BATTLE TECH
DUNGEON MASTER
STAR WAR'S
FATE OF ATLANTIS

3DO

TOTAL ECLIPSE
TWISTED
OUT OF THIS WORLD
DRAGON'S LIAR
ZOMBIE LAND
STELLER 7
TWISTED

NEO GEO

ART OF FIGHTING 2
FATAL FURY SPECIAL
BLUES JOURNEY 2
SUPERSIDERKICK 2
SAMURAI SHOWDOWN
SPINMASTER
TOP HUNTER
WORLD HERO II

JAGUAR

CRESCENT GALAXY
ALIEN VS PREDATOR
RAIDEN
TINY TOONS
DINO DODES
CYBERMORPH
CHECKERED FLAG 2
KASUMI NINJA

OFFERTE

GAME-BOY L. 39.000

BATTLE BULL
BEETLE JUICE
FLASH
FORTIFIED ZONE
KRUSTY'S FUN
MEGALIT
RACE DRIVEN
RESCUE OF BLOBETTE
ROBIN HOOD
ROBOCOP
SOCCER MANIA
SNORD OF HOPE
TOXIC CRUSADER

S/NES L. 59.000

ADAM FAMILY
BLAZE ON
CACOMA KNIGHT
GRADIUS
HOME ALONE 2
PIT FIGHTER
ROAD RIOT
ROBOCOP III
STRIKE GUNNER
CONTRA III
MYSTICAL NINJA
ACTION FOOTBALL
TOYS

OFFERTE CONSOLLE

AMIGA CD 32 L. 698.000	AMIGA 1200 L. 698.000
3DO (NTSC) PANASONIC L. 1.699.000	ATARI JAGUAR TELEFONARE
NEO GEO + 4 GIOCHI L. 999.000	NEO GEO L. 699.000

CONSEGNA NELLE 24/36 ORE

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

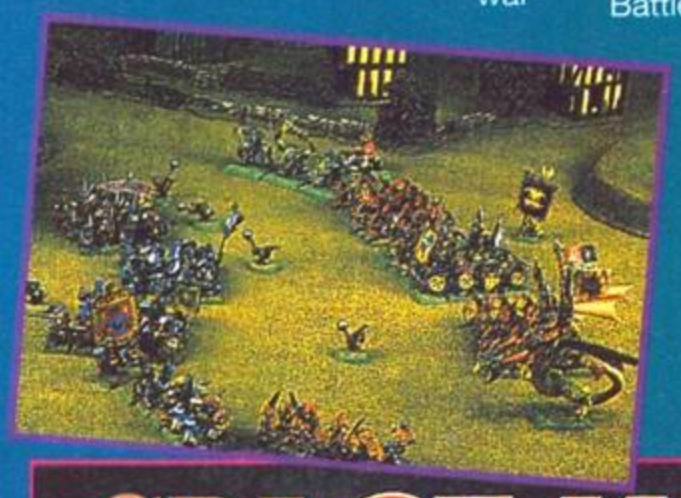
Siete stati buoni durante le festività natalizie? Bravi, allora adesso si può tornare alla sana e genuina cattiveria di sempre, magari con una simulazione bellica su larga scala...

WARGAME TRIDIMENSIONALI

Un genere non molto conosciuto nel nostro paese, ma che conta un numero incredibile di appassionati oltre la manica, i wargame tridimensionali uniscono il fascino dei giochi di guerra più classici alla scenografia di tavoli riccamente ornati e traboccanti di coloratissime miniature. Il termine tridimensionale si riferisce, infatti, all'utilizzo delle miniature al posto dei soliti counter, un'opzione questa che non mancherà di riscontrare il favore di tutti coloro che amano collezionare e dipingere soldati e mezzi in scala ridotta.
Al momento esistono soltanto due titoli in italiano veramente validi,

Space Marine della Ripa e Fantasy Warriors della Stratelibri. Il primo, ambientato in un futuro remoto quanto bellicoso, consente di ricreare battaglie su larga scala tra diverse razze aliene. La scatola base contiene ben 546 miniature, in scala estremamente ridotta, suddivise in due eserciti: Eldar (una versione futuristica degli Elfi), Imperiali e Caos. Oltre alla normale fanteria, troviamo anche veicoli d'assalto e un Titano classe Warlord, i giganteschi robot a disposizione dell'Impero.
La meccanica di gioco, per quanto a un ignaro spettatore possa sembrare esattamente il contrario, è incredibilmente semplice. Tutte le regole di base sono concentrate all'interno di appena sei pagine, e vengono poi riassunte da brevi tabelle. Ogni giocatore (solitamente due) dispone di un determinato numero di punti da "spendere" per acquistare i componenti del proprio esercito, da disporre poi sul piano di battaglia (almeno 120 x 40 cm). I contendenti si alternano quindi in una serie di turni, durante i quali vengono svolte le manovre di fuoco e di movimento. Per la precisione, vengono prima dati gli ordini alle singole unità (sotto forma di piccoli counter), quindi si eseguono gli spostamenti, il Primo Fuoco (da parte di coloro che sono rimasti fermi), gli Scontri Ravvicinati (corpo a corpo), e il Fuoco delle Truppe Avanzate (quelle che precedentemente avevano mosso). Naturalmente ogni unità di combattimento dispone di peculiari caratteristiche, in base alle quali è opportuno decidere di utilizzare una ben precisa strategia: la maggior parte dei mezzi degli Eldar, per fare un esempio, possiede un'ottima capacità di fuoco, in particolare se utilizzati con l'ordine di Primo Fuoco, mentre le orde degli Orchi danno il proprio meglio nei combattimenti corpo a corpo. Naturalmente il giocatore deve scegliere quali unità mettere in campo in base alla strategia che decide utilizzare e ai nemici che deve affrontare.
La quantità di miniature a disposizione (ve ne sono moltissime altre in aggiunta a quelle comprese nella scatola), la possibilità di creare eserciti sempre nuovi e diversi, e la semplicità del gioco costituiscono i veri punti di forza di Space Marine, il punto di contatto ideale tra i boardgame e i wargame.
Analogo, per semplicità di regole e varietà di situazioni, è Fantasy Warriors, con le fondamentali differenze dell'ambientazione - questa volta fantasy - e delle miniature di dimensioni maggiori. All'interno della scatola si trovano più di cento combattenti, suddivisi in Elfi e Orchi, oltre naturalmente alle regole base e a tutti gli accessori necessari per iniziare a giocare. Anche qui, come nel caso di Space Marine, esiste la possibilità di ampliare eserciti e regole, ricorrendo ai numerosi supplementi (di cui, purtroppo, solo una minima parte disponibile in italiano).

Per gli anglofagi (masticatori di inglese, o meglio, di inglesi...) segnaliamo altri due titoli di notevole importanza: Warhammer Fantasy Battle e Warhammer 40.000. Il primo è una versione complessa di Fantasy Warriors, molto più curata e precisa ma anche più difficile, mentre il 40.000 rappresenta gli scontri di Space Marine in maniera più dettagliata, prendendo in esame eserciti molto più ridotti e con scala minore (quindi, miniature più grandi).
Se volete anche voi darvi alla guerra e alla distruzione, non avete che da scegliere il gioco e gettarvi nella mischia...



Andrea Fattori

VIDEOGAMES DIFFUSION

IMPORTAZIONE & VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI

MESSAGGIO RISERVATO

Sigg. RIVENDITORI
Cosa esigete quando comprate?

SERVIZIO
COMPETENZA
CONSULENZA

VIDEOGAMES DIFFUSION HA FATTO

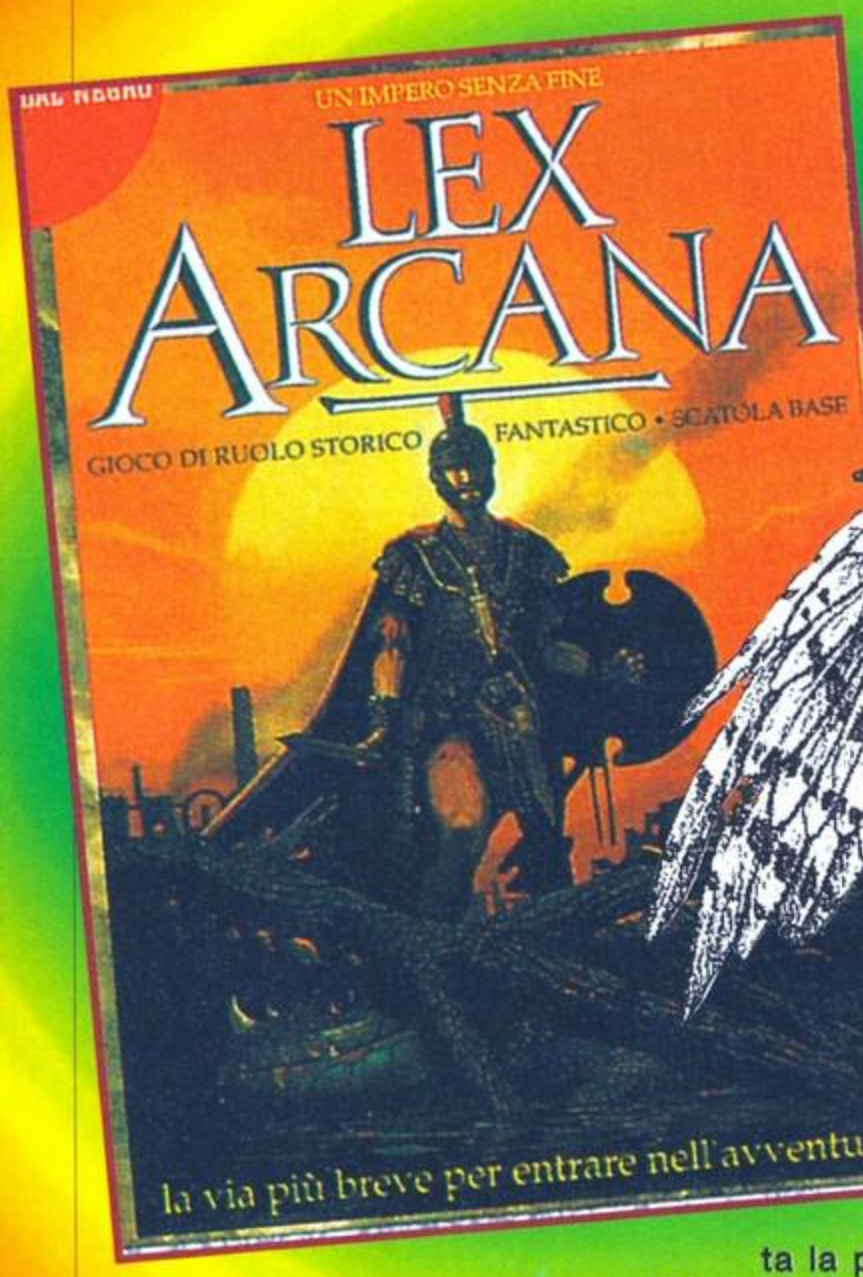
EN PLEIN

Videogames Diffusion augura a tutti
Buon Natale e Felice 1994

VIDEOGAMES DIFFUSION S.R.L. • 20148 MILANO • VIA CAPECELATRO N. 7
TEL. 02-407.10.45 / 407.10.90 • FAX 02-407.11.80 / 48.70.23.10

ROGUE'N'ROLE

Uhm, dopo i frenetici annunci dei mesi scorsi siamo arrivati ad un momento di calma improvvisa, approfittiamone per dare un'occhiata approfondita a due prodotti.



Il Segreto degli Agri Decumates e i Cavalieri di Rohan. Questo il nome di due espansioni per due giochi che nei mesi scorsi hanno occupato queste pagine: Lex Arcana e GiRSA. Chi sono costoro?

Lex Arcana

Lex Arcana, recente gioco di ruolo totalmente italiano, è edito dalla Dal Negro, e presenta un'ambientazione di tutto rispetto: l'Impero Romano. Il gioco si ispira a un'ipotetico punto di svolta nella storia del più grande impero di tutti i tempi: la creazione di un corpo scelto con l'incarico di investigare sulla magia e sull'occulto in ognuna delle loro più disparate incarnazioni in tutto il territorio imperiale e anche oltre. I personaggi incarnano differenti aspetti dell'uomo dell'epoca, dal legionario all'augure, dal gladiatore al sapiente. Tutti sono comunque accomunati da capacità fuori dal comune e dalla curiosità nei confronti dell'ignoto.

I Segreti degli Agri Decumates

Prima espansione del gioco, prende in considerazione l'analisi di quella terra che in seguito sarebbe divenuta la patria dei Germani. Quindi la cultura di uno dei pochi popoli che è stato in grado di arginare l'espansione imperiale; una cultura talmente radicata nel mistero e nell'occulto, che in seguito avrebbe così profondamente influenzato le fantasie collettive dei secoli a venire.
I Segreti è molto importante nel quadro delle informazioni disponibili per l'arbitro, in quanto comincia a gettare luce su terre al di là dei confini della ragione, le frontiere della civiltà. L'avventura, divisa in due sezioni, è organizzata così da poter essere articolata anche su di una campagna. Si potrebbe chiedere di più?

GiRSA

C'é ancora bisogno di spendere parole su questo gioco?! Diremo che si tratta di uno dei sistemi fantasy meglio strutturati e equilibrati di tutto il panorama dei GdR, con una grande ambientazione: quella del mondo ideato da J.R.R. Tolkien.

I Cavalieri di Rohan

A ovest del più grande regno dei Numenoreani (Gondor) si estende la grande pianura di Rohan, che in seguito sarebbe diventata la patria dei feroci Rohirrim - i cavalieri originari del Rhovanion -, che tanto avrebbero aiutato Gondor durante la Guerra dell'Anello.
I Cavalieri è un modulo geografico che getta luce sulle abitudini, sui costumi e sulla cultura di questo popolo, feroce e orgoglioso, dettagliandone le origini e la storia attraverso le Tre Ere del mondo (e non è poco). Le informazioni disponibili però non si esauriscono qui, trattando delle terre, delle armi, degli avversari e delle creature della cultura dei Rohirrim, e in quasi ogni pagina ci sono spunti per interessanti avventure. A proposito: per gli ardimentosi (ma anche per i folli), nel modulo è presente uno scenario con niente di meno che uno dei più potenti Draghi di tutta la Terra di Mezzo. Un grande prodotto, realizzato secondo i canoni di qualità che sono tipici dello stile Stratelibri. Buona Lettura

Christian Antonini

★ATLANTIDE★

20034 GIUSSANO (MI) VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITA'... TELEFONA ALLO 0362/354879!

MEGADRIVE

ALIEN 3	89.000	E
ALISIA DRAGOON	89.000	J
ANDRE AGASSI TENNIS	69.000	E
ANOTHER WORLD	89.000	E
ARCH RIVALS BASKET	79.000	E
AYRTON SENNA'S GP II	69.000	J
BATTLE MANIA	49.000	J
CAPTAIN PLANET	69.000	J
CHAMELEON KID	49.000	J
CHUCK ROCK	89.000	E
CYBORG JUSTICE	99.000	J
DOUBLE DRAGON	89.000	E
DRAGON'S FURY	99.000	E
FATAL FURY	99.000	J
GHOSTS'N GHOULS	79.000	E
GLOBAL GLADIATORS	89.000	E
GOLDEN AXE III	59.000	J
GRANADA	49.000	J
GREENDOG	99.000	J
GUNSTAR HEROES	79.000	E
HELLFIRE	59.000	J
JAMES BOND 007	99.000	U
JAMES POND II ROBOCOD	69.000	E
MAZIN' SAGA	69.000	J
MERCS (COMMANDO II)	69.000	J
MICROMACHINES	99.000	E
MOONWALKER	69.000	E
RISKY WOODS	99.000	U
ROAD BLASTERS	59.000	J
SHINOBY 3	69.000	J
SPIDER-MAN X-MEN	99.000	E
STORMLORD	49.000	J
STRIDER	69.000	E
SUPER OFF ROAD	69.000	E
SUPER THUNDER BLADE	59.000	E
TAZ-MANIA	69.000	J
THE HUMANS	99.000	U
THUNDER FORCE IV	89.000	E
TOKI	69.000	E
UNDEADLINE	59.000	J
WORLD OF ILLUSION	69.000	J
X-DAZEDLY-RAY	49.000	J

MEGA-CD

AH-3 THUNDERSTRIKE	129.000	U
CHUCK ROCK 2	129.000	U
CLIFFHANGER	139.000	U
DRAGON'S LAIR	159.000	U
EARNEST EVANS	119.000	J
FINAL FIGHT CD	119.000	J
HEAVY NOVA	119.000	J
JURASSIC PARK	149.000	U
PRINCE OF PERSIA	109.000	J
RANMA ½	119.000	J
SEGA CLASSICS ARCADE	119.000	J
SILPHEED	129.000	U
SONIC THE HEDGEHOG	159.000	J
WONDER DOG	109.000	J
WWF STEEL CAGE	129.000	U

SUPER-NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	99.000	E
AXELAY	109.000	J
BATMAN RETURNS	69.000	J
DINO CITY	119.000	U
EXAUST HEAT	99.000	E
FINAL FIGHT 2	69.000	J
FIRST SAMURAI	119.000	J
GEORGE FOREMAN'S KO	89.000	U
HOOK	99.000	U
JAMES BOND JR.	119.000	E
NHL HOCKEY 93	99.000	E
PRINCE OF PERSIA	69.000	J
RACE DRIVING	99.000	E
ROCKETEER	69.000	J
ROMANCING SAGA (RPG)	69.000	J
RUSHING BEAT	99.000	J
SUPER ADV. ISLAND	119.000	U
SUPER ALESTE	99.000	E
SUPER CASTLEVANIA IV	89.000	U
SUPER DOUBLE DRAGON	99.000	U
SUPER JAMES POND	99.000	E
TOP RACER	99.000	J
WORLD CHAMPION	89.000	J
WWF ROYAL RUMBLE	99.000	J

AMIGA CD-32

ARABIAN NIGHTS	59.900	E
CASTLES 2	69.900	E
HUMANS 1 & 2	69.900	E
JAMES POND 2 ROBOCOD	69.900	E
JOHN BARNES FOOTBALL	59.900	E
JURASSIC PARK	69.900	E
LIBERATION	69.900	E
MEAN ARENAS	69.900	E
MORPH	79.900	E
NIGEL MANSELL'S W.C.	69.900	E
OVERKILL + LUNAR	79.900	E
PINBALL FANTASIES	79.900	E
SENSIBLE SOCCER 92/93	69.900	E
SLEEPWALKER	69.900	E
SURF NINJAS	69.900	E
THE LOTUS TRILOGY	69.900	E
TROLLS	69.900	E
WINTER SUPER SPORTS	69.900	E
ZOOL	69.900	E

DISPONIBILI ULTIME NOVITA' HW & SW PC-CD ROM-AMIGA

CASH & CARRY RIVENDITORI

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	49.000	E
ALIEN 3	69.000	E
AX BATTLER	59.000	E
CHUCK ROCK	49.000	J
COSMIC SPACEHEAD	79.000	E
DESERT SPEEDTRAP	79.000	E
DONALD DUCK 2	69.000	J
DORAEMON	59.000	J
DRACULA	79.000	E
GALAGA '91	59.000	J
GLOBAL GLADIATORS	69.000	E
HOOK	79.000	E
INDIANA JONES CRUSADE	69.000	E
JURASSIC PARK	79.000	J
MARBLE MADNESS	69.000	E
MICKEY MOUSE 2	69.000	J
OLYMPIC GOLD	79.000	U
OUTRUN EUROPE	69.000	E
PRINCE OF PERSIA	59.000	E
REN & STIMPY	79.000	U
SHINOBY II	69.000	J
SIMPSONS	69.000	E
SONIC THE HEDGEHOG 2	59.000	E
SONIC THE HEDGEHOG 3	79.000	E
SPACE HARRIER	49.000	E
SPIDER-MAN	69.000	E
STREETS OF RAGE II	79.000	J
TAZ-MANIA	69.000	E

GAMEBOY

ALIEN 3	59.000	U
BARBIE GAME GIRL	69.000	U
BATMAN III ANIMATED	79.000	U
BATTLE BULL	49.000	U
BILL & TED ADVENTURE	59.000	U
BOULDER DASH	49.000	J
BUBBLE GHOST	49.000	U
CASTLEVANIA II	39.000	J
DOUBLE DRAGON III	69.000	U
DRACULA	69.000	U
FERRARI GP CHALLENGE	69.000	U
FIGHTING SIMULATOR	59.000	U
FISH DUDE	59.000	U
HOME ALONE 2	59.000	U
HUDSON HAWK	59.000	U
INDIANA JONES CRUSADE	69.000	U
MICKEY'S DANGEROUS	69.000	U
NIGEL MANSELL'S W.C.	69.000	E
ROBOCOP 2	69.000	U
SNOOPY'S MAGIC SHOW	49.000	U
SPIDER-MAN 2	59.000	U
SUPER KICK OFF	59.000	U
T2 THE ARCADE GAME	69.000	U
TASMANIA STORY	59.000	U
THE ADDAMS FAMILY	69.000	U
TITUS THE FOX	59.000	U
TURTLES	49.000	U
WWF SUPERSTARS	69.000	U

SPESE POSTALI FISSE Lit. 6.000 - SPEDIZIONI URGENTI - EVASIONE ORDINI IMMEDIATA IN 48 ORE
VASTO ASSORTIMENTO CONSOLES - JOYSTICK - ADATTATORI - ACCESSORI DI IMPORTAZIONE

CONSOLIAMOCI

Rieccoci all'utilissima rubrica degli annunci. Se state cercando di fare un affare questo è proprio il posto dove posare gli occhi. Vi ricordo inoltre, come di consueto, l'indirizzo, e cioè: Xenia Ed - Consolemania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20100 Milano.

Silvia

Vendo **Amiga 500** 1.3, mouse, manuali, dischetti introduttivi, espansione originale, presa SCART, giochi e joystick a L. 350.000. Telefonare allo 281490 e chiedere di Antonio. Annuncio valido solo per Salerno e dintorni.

Vendo **New Atari Lynx** con i seguenti giochi: Electrocop, Pac Land, Blue Lightning, California Games, Rampart, Rygar, custodia ed alimentatore. Il tutto con imballi originali e a L. 350.000 trattabili. Telefonare allo 02/468479 e chiedere di Matteo ore pasti. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo per **Neo Geo** le seguenti cartucce: Fatal Fury a L. 300.000 e World Heroes II a L. 280.000. Vendo anche la console Neo Geo più due joystick a L. 550.000 (l'annuncio è valido solo per Napoli). Vendo inoltre per Super Nes le seguenti cartucce: Super Star Wars (italiano) a L. 70.000 e Battle Toads (americano) a L. 70.000. Telefonare allo 081/5963501 e chiedere di Carmine. Dalle ore 14:00 alle ore 16:00 o dalle ore 20:00 alle ore 22:00.

Vendo **Game Gear** completo di adattatore e quattro giochi a L. 340.000. Telefonare allo 0421/679364 e chiedere di Luca. Ore pasti.

Vendo **Sega Master System II** completo di joypad e quattro giochi: Sonic, Alex Kid, Olimpic Gold e Shadow Dancer. Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 081/8181325 e chiedete di Mario Lista dalle ore 16:00 alle ore 20:00. Annuncio valido solo per Napoli e provincia.

Scambio le seguenti cartucce per **Super Nes**: Road Runner, Bubsy, Street Fighter II e altri giochi. Telefonare allo 0584/983497 e chiedere di Alessandro.

Vendo per **Super Nintendo** italiano la cartuccia Street Fighter II. Telefonare allo 0332/782007 dopo le ore 20:00 e chiedere di Paolo.

Vendo **Sega Mega Drive** europeo più due joypad, cavo antenna, alimentatore e le seguenti cartucce: Sonic, Joe Montana Football II, Dungeons and Dragons, Fatal Fury (Genesis), Indiana Jones and The Last Crusade e Aladdin. Il tutto a L. 550.000 trattabili. Telefonare allo 095/658641 e chiedere di Vincenzo.

Vendo per **Sega Mega** Drive le seguenti cartucce: Street Fighter II, Altered Beast, Flash Back, Global Gladiators, Ecco the Dolphins, Strider, Shadow Dancer, Forgotten World, Moonwalker, Castle of Illusion. Il tutto a L. 550.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce per Game Gear: Tazmania, Batman Returns, Chuck Rock. Il tutto a L. 120.000. Telefonare allo 0322/915663 e chiedere di Dario verso le ore 19:00. Annuncio valido solo per Novara e provincia.

Vendo **Game Boy** più dieci giochi, Game Gear più cinque giochi, in blocco o singolarmente. Telefonare ore pasti allo 02/99069332 e chiedere di Giovanni.

Vendo **Sega Game Gear** con nove cartucce a L. 200.000 trattabili. Oppure vendo la console con Columns a l. 120.000 e le cassette a L. 30.000 l'una. Telefonare allo 0781/71330 e chiedere di Giancarlo. Annuncio valido solo per Cagliari e provincia.

Vendo, scambio o acquisto cartucce per **Mega Drive, Super Nes, Neo Geo**. Sono a disposizione i seguenti titoli: World Heroes II, Count Bount, Battle Toads (SN), Flashback, Mortal Kombat e tanti altri. Telefonare allo 0883/613562 e chiedere di Nicola. Dalle ore 18:00 alle ore 23:00.

Vendo i seguenti titoli per **Neo Geo**: Ninja Combat a L. 60.000, Cyber Lip a L. 50.000, The Super Spy a L. 50.000, League Bowling a L. 50.000, Riding Hero a L. 55.000. Sono anche disposto a scambiare questi titoli con Ninja Commando, Mutation Nation, Andro Dunos, Nam'75, Magician Lord e Trash Rally. Telefonare allo 010/319136 e chiedere di Gabriele. Annuncio valido solo per la zona di Genova.

Compro e scambio giochi per **Super Nes**. Telefonare allo 0330/671166 ore serali e chiedere di Diego.

Vendo **Mega Drive** giapponese completo di imballi e sette cartucce tra cui Fatal Fury, Power Athlete, World of Illusion e altri. Il tutto a L. 550.000. Telefonare allo 0933/936562 dalle ore 15:00 in poi.

Vendo **Neo Geo** SCART più joystick, Nam 75 a L. 450.000. Telefonare allo 0784/33758 e chiedere di Piero.

Vendo **Nintendo Nes** con due pad, pistola Zapper, Super Mario Bros, Duck Hunt a L. 150.000 trattabili. Vendo inoltre Bionic Commando a L.30.000. Cerco anche Super Nintendo più Super Mario Bros IV ad un prezzo non superiore a l. 280.000. Telefonare allo 010/7470951 e chiedere di Stefano. Dopo le ore 13:30.

Vendo **Game Boy** completo di cuffie stereo, quattro batterie stilo, cavi di collegamento e le seguenti cartucce: Tetris , Super Mario Land II, Burger Time Deluxe, il tutto a L. 275.000. Telefonare allo 0962/29539 e chiedere di Marco. Ore pasti.

Vendo **Mega Drive** più Sonic 2 a L. 200.000. Vendo inoltre Street of Rage II e Thunder Force IV a L. 80.000. Telefonare allo 0572/490198 e chiedere di Jacopo.

Vendo molti giochi per **Nes** 8 bit. Telefonare allo 0541/346391 e chiedere di Daniele dalle ore 14:00 alle ore 14:30.

Vendo **Nes** più due pad ed i seguenti giochi: Teenage Mutant Ninja Turtles, The Guardian Legend, Dragon's Lair. Telefonare allo 06/7840933 e chiedere di Guglielmo o Filippo.

Vendo **Sega Mega Drive** più due joypad tra cui uno con nove funzioni, quattro giochi tra cui Street of Rage, convertitore. Il tutto a L. 400.000 trattabili. Telefonare allo 059/783471 e chiedere di Fabio.

Vendo **Sega Mega CD** più Sol Feace e Cobra Command. Il tutto a L. 500.000. Telefonare allo 0965/55437 e chiedere di Vincenzo.

Vendo per **Mega Drive** Tazmania a L. 60.000. Telefonare ore pasti allo 0184/293551 e chiedere di Daniele.

Vendo **Sega Master System II** con cavo per TV, due joypad e otto cartucce a L. 250.000, oppure scambio il tutto con Sega Mega Drive più un gioco. Telefonare dopo le 18:00 allo 8356462 e chiedere di Luca. Annuncio valido per Milano e provincia.

Vendo **Nes** con due joypad e cinque cartucce: Star Wars, Off Road, Life Force, Wizards e Warriors. Il tutto a L. 200.000 trattabili. Telefonare ore pasti allo 0155/715825 e chiedere di Riccardo.

Vendo **Mega Drive** completo di due joypad, un adattatore per giochi giapponesi e le seguenti cartucce: Winter Challenge, Fantasia, Castle of Illusion, Chuck Rock, Batman Return, Sonic, Sonic II, World Trophy Soccer. Telefonare ore pasti allo 0171/691334.

Scambio molte cartucce per **Super Nes** e per **Super Famicom** tra cui: Street Fighter II Turbo, World Heroes, Cybernator e molti altri. Telefonare allo 0425/422226 e chiedere di Federico Laurenti.

Vendo le seguenti cartucce per **Sega Mega Drive**: Shadow of the Beast a L. 70.000, Terminator a L. 80.000 e Super Thunder Blade a L. 60.000. Telefonare ore pasti allo 0545/45040 e chiedere di Alberto.

Vendo **Mega Drive** con quattro giochi a l. 350.000. Vendo inoltre Nintendo 8 bit con quattro giochi e la pistola zapper a L. 239.000. Telefonare allo 0385/277419 e chiedere di Edoardo. Ore serali.

Vendo **Sega Mega Drive** con joypad, cavi di collegamento, adattatore per cartucce giapponesi, trasformatore e tre giochi: Fatal Fury, Saint Sword (giapponese), Altered Beast. Il tutto a L.300.000. Vendo inoltre diversi giochi per Atari Lynx a L. 40.000 l'uno. Telefonare allo 0532/65878 e chiedere di Andrea.

Vendo per **Sega Mega Drive** le seguenti cartucce: The Immortal, Fantasia (versione giapponese), Sonic a L. 50.000 l'una. Vendo inoltre Amiga 600 a L. 400.000. Telefonare allo 06/7886114 e chiedere di Alessio

Vendo **Game Gear** con quattro giochi più valigetta a L. 250.000. Oppure lo scambio con Super Nintendo. Telefonare allo 089/334952 e chiedere di Enzo.

Vendo **PC Engine Duo**, con 256 colori su schermo, completo di alimentatore, un joypad e tre giochi. Il tutto a L. 400.000. Vendo inoltre molti giochi per Super Famicon. Telefonare allo 0331/947742 e chiedere di Graziano. Ore serali.

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES
GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600 con 4 giochi originali	L. 449.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
NOVITA' AMIGA CD-32 2 Giochi	Telefonare

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 149.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 139.000
Drive interno per amiga 2000	L. 139.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Digitalizzatore audio stereo	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 80 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.690.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 80 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.190.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.249.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES EUROPEO CON
SUPERMARIO ALL STAR
1 JOYPAD ALIMENTATORE
PAL + SCART

TELEFONARE

COME SOPRA MA CON
STREET FIGHTER II

TELEFONARE

MEGADRIVE2 PAL/SCART

TELEFONARE

GAME GEAR CON 4 GIOCHI

TELEFONARE

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane, giapponesi ed europee su ogni modello di SuperNes. L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 - 80 - 120 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960

L. 749.000

COMMODORE 1084S

L. 399.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 100 colore	L. 490.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ-48 80 col. B/N	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

COMPUTER VIDEOGIOCHI:

Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

commodore

SNK
Neo-Geo

SuperNintendo

VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI ORIGINALI PER AMIGA PC COMPATIBILI E TUTTE LE CONSOLE

NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE NON POSSIAMO ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E GLI ACCESSORI DISPONIBILI. LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE COMPETITIVITÀ. VE NE POTETE RENDERE CONTO VENENDOCI A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!

ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA! PREZZI DA INGROSSO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS s.r.l.

PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436

TUTTI I MARCHI SONO DI COMPENTENZA DEI PROPRIETARI.

CONTROL YO

Salve a tutti! Per chi non lo avesse ancora capito sono ritornato, e con me anche la rubrica più "truccosa" della rivista. Noto con immensa gioia che la mia iniziativa "specifica la console X sulla busta" ha ricevuto ampi consensi, solo un lettore ha avuto il coraggio di scrivere "Console X" sulla busta, bravo, complimenti... Beh, ma non scordiamoci l'indirizzo: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Control Your Console - Console X (X= console per cui il trucco è valido) - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Tutto chiaro?

Dave

SUPER FAMICOM BUSTERS

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Ecco a voi alcune delle password di questo gioco:

Livello	Codice
5	FHRX
9	LBGS
13	BFCB
17	FKYQ
21	PXBG
25	XYLZ
29	YLZD
33	WJQK
37	RZVD
41	FRPJ
45	PLHZ

In più un altro consiglio: se si vuole giocare più tranquillamente bisogna completare il primo livello (molto facile) facendosi ammazzare tutti i poveri vicini eccetto quello spaparanzato in piscina: facendo ciò si continuerà il gioco con solo un vicino da salvare collocato in una posizione facile da scoprire. In ultimo, se avrete problemi a seccare il cattivissimo ragno del 36esimo livello premunitevi almeno di 20 scrigni d'oro.
Ringraziamo tutti Roberto il Toro...

ALADDIN

Dunque, non penso che ci siano molti a non avere ancora terminato il facilissimo Aladdin per SF, ma io, che sono molto buono, ho pensato anche a loro. Puppiamoci tutti insieme i codici!

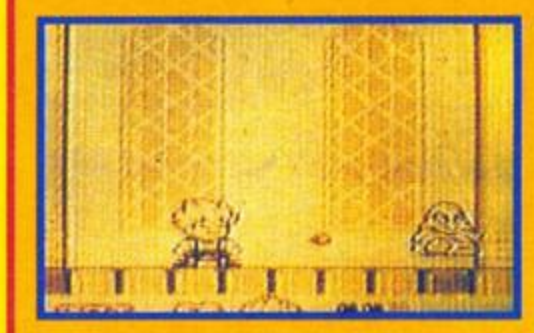
Livello	Codice
1	Genio, Scimmia, Aladino, Sultano
2	Jafar, Scimmia, Jasmine, Genio
3	Genio, Jafar, Aladino, Scimmia
4	Scimmia, Aladino, Genio, Jasmine
5	Jasmine, Jafar, Sultano, Jasmine
6	Aladino, Jasmine, Scimmia, Sultano

Grazie mille ad Alesoft (spero proprio tu non sia un pirata) e Panty...

GAME BOY BUSTERS

TURRICAN

Iniziato il gioco, premendo start (pausa) e poi select si cambia di livello... Thanks a lot to Fiorini Marco...



KID DRACULA

Password anche per questo gioco...

Livello	Codice
1	8529
2	5613
3	3272
4	7283
5	5346
6	7225
7	5539
8	7158

THE HUMANS

E vai di codice anche per questo titolo!!

Livello	Codice
2	CVBM
3	QWSD
4	PLKP
5	MNBV
6	VBCV
7	ZXVZ
8	KJHR
9	PYST
10	LKLQ

Thanks again to Fiorini Marco...

ZELDA

Vi interessa per caso sapere come uccidere il mostro finale di Zelda in tutte le sue trasformazioni? Si? Ed allora continuate a leggere...
La strada per arrivare al suo cospetto è la seguente: sinistra, sinistra, giù, destra, destra, su, sinistra, su. Una volta arrivati vi beccherete ben sei trasformazioni...
Trasformazione 1: colpitelo con la magic powder.
Trasformazione 2: rimandategli addosso le sue palle di fuoco colpendole con la spada.
Trasformazione 3: Colpitegli la coda con la spada.
Trasformazione 4: utilizzate spada e stivaletti, prendete la rincorsa e colpitelo.
Trasformazione 5: appena avrete terminato la quarta trasformazione, utilizzate la bacchetta spara fireball e colpitelo appena compare la quinta trasformazione, altrimenti ve lo ritroverete subito addosso.
Trasformazione 6: ci sono due modi: o vi piazzate in basso al centro (quasi attaccato al muro) e, utilizzando piuma ed arco, saltate i tentacoli e colpite quando ha l'occhio del tutto aperto (e state certi che così facendo ci impiegherete poco più di 20 secondi) o piazzate delle bombe nello schermo e, incrociando le dita delle mani e dei piedi, sperate che il mostro passi di lì con l'occhio aperto mentre la bomba esplode. A questo punto godetevi il magnifico finale...
Per chi non lo sapesse esiste la spada +2, si ottiene andando nella sea shell mansion con venti conchiglie (ricordatevi che due si trovano lì quando ci andrete con 10 e 15 conchiglie). Già che siete lì "parlate" con gli alberi a fianco della casa, vi diranno una cosa importantissima. Le due conchiglie che mi hanno creato più problemi sono una sotto un masso solitario circondato dall'erba nei pressi di quella tomba isolata a sud del cimitero (dovete scavare), l'altra più o meno sulla strada per entrare nel terzo labirinto (quando si salta da un'isola all'altra), soltanto che dovrete salire le scalette e scavare in mezzo ai ciuffi d'erba. In più: quanti di voi conoscono l'esistenza del boomerang in Zelda? Esso si trova a sud della città iniziale. Per trovarlo dovete andare sulla spiaggia e, con una bomba, far esplodere un pezzo di parete, all'interno della stanza ci sarà un tizio che vi chiederà se volete scambiarlo per l'oggetto che avete nel tasto B (es: la bacchetta spara fireball o gli stivaletti), se il cambio non vi soddisfa potete sempre farvelo restituire...
Un grazie super a Soletto Davide di Savona...

UR CONSOLE

MEGA DRIVE BUSTERS

STREET FIGHTER 2 SCE

Dunque, Fabrizio Belgiovine di Milano ci comunica che, quando il computer seleziona contro chi farvi giocare (la schermata con il mondo e l'areoplanino che vola), se premete ripetutamente i tasti start e C, sarà possibile cambiare configurazione ai tasti anche a partita già iniziata.

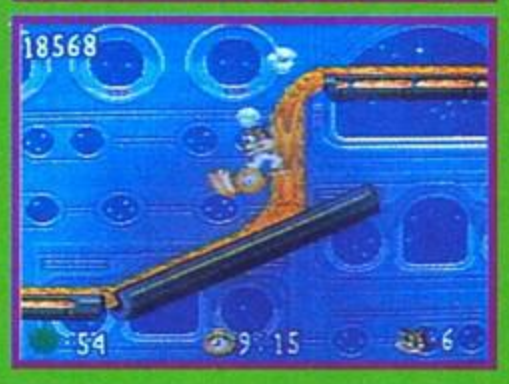
FATAL FURY - BATTLE OF DESTINY

Dunque, non mi ricordo più se questo trucco sia già stato pubblicato, quindi, nel dubbio, lo ripropongo: per poter usare quel cattivone di Geese Howard nel VS Mode, selezionate il VS Mode, spostate il cursore sulla scritta 1P vs COM e premete contemporaneamente sinistra + start.
Tante grazie a Fabio "Ryu" Musilli...

BUBSY

Vi interessano le password per poter accedere al quarto e al settimo schermo? Bene, allora leggete un po' qui sotto:

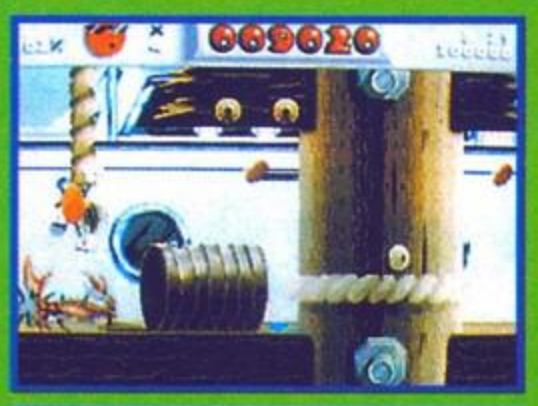
Livello	Codice
4	MKBRLM
7	STGRTN



Bene, ora possiamo pure ringraziare Marco con le lacrime agli occhi...

SPOT

Per iniziare a giocare premete start. JFK, Pinerolo (questa è persino più brutta delle mie... NdD)



JAMES POND 2 ROBOCOD

In uno schermo qualsiasi premete i tasti start, sù, giù, sinistra, destra, A, B, A, B, start. Sarete trasportati direttamente alla fine del livello.

JURASSIC PARK

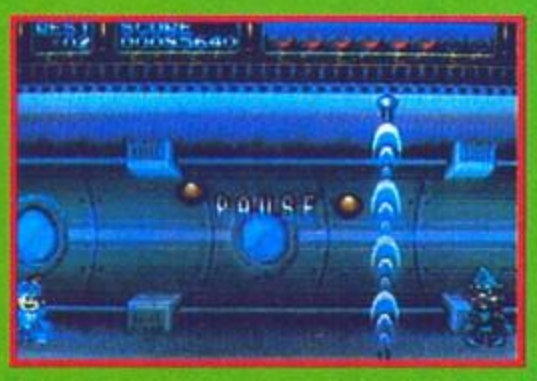
Password anche per il suddetto. Bando alle ciance e puppiamocele tutte...

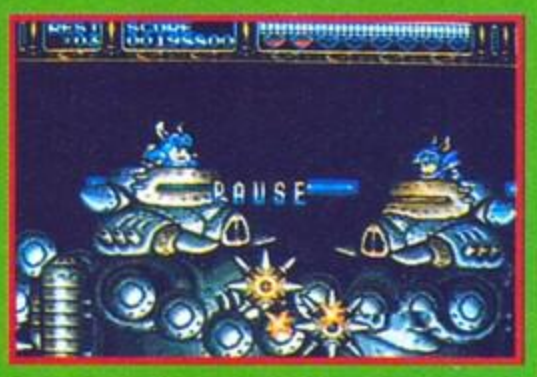
Livello	Grant	Raptor
2	2RDL3013	-
3	4VUU209A	K21G0029
4	GVNU1094	M21G002B
5	8VVVU75F	O21G002D
6	AVVVVH5U	-
7	CVVVVH5U	-

Il fatto che non siano presenti tutte le passworld non implica affatto che in certi livelli non si possa usare il raptor, è solo il nostro amico JFK (sì, quello di prima, NdD) che non ce le ha mandate...

ROCKET KNIGHT ADVENTURE

Quante vole, finito il livello Hard vi è comparsa questa scritta "D6U2D2 KONAMI SCREEN" e non avete capito cosa significa? Allora, D sta per down e U per up. Tutto quello che dovrete fare è premere sei volte in basso, due in alto ed ancora due in basso appena appare il logo Konami. Se il trucco è riuscito sentirete la voce di Sparkster: tutto quello che dovete fare è andare nelle opzioni e selezionare il nuovo livello di difficoltà very hard (bel trucco, non c'è che dire... NdD). Ringraziate tutti Andrea e Simone Tozzi.





STREETS OF RAGE 2

Carrellata di trucchi inediti e gia visti: se non volete perdere tanta energia, non dovete fare nient'altro che premere D e C quando state per toccare il suolo, atterrerete in piedi e non succederà nulla. Ed ecco il vero trucco per selezionare i livelli, scegliere fino a 9 vite e cimentarsi in due nuovi livelli di difficoltà, very easy e mania (è difficilissimo!). Andate nello schermo delle opzioni, premete A e B contemporaneamente sul secondo pad e premete start sul primo. Continuando a tenere premuti A e B, rientrate nelle opzioni premendo start sul primo e voila! Les jeux sont faits! Ringraziamo ancora i fratellini Tozzi di cui sopra..

WORLD OF ILLUSION

Ecco a voi la carrellata completa di tutte le password immaginabili per giocare in tutti i modi possibili. In effetti il gioco, seppur stupendo (ci ho appena giocato... NdD) è un po' facilotto, ma, d'altronde, non tutti sono dei grandi giocatori come il sottoscritto, quindi puppiamocelo tutti appassionatamente...

Con Mickey Mouse

Livello	Codice
2	K di fiori, Q di cuori, K di cuori, K di cuori
3	K di cuori, K di picche, K di quadri, Q di picche
4	Q di cuori, K di quadri, K di picche, K di fiori
5	K di quadri, K di fiori, K di cuori, K di picche

Con Donald Duck

Livello	Codice
2	K di picche, K di quadri, K di fiori, Q di picche
3	K di fiori, K di cuori, Q di cuori, K di picche
4	Q di cuori, K di quadri, K di cuori, K di picche
5	K di picche, K di cuori, K di fiori, K di quadri

In due giocatori

Livello	Codice
2	K di picche, K di cuori, Q di picche, K di fiori
3	K di quadri, Q di picche, K di cuori, Q di cuori
4	Q di picche, Q di cuori, K di fiori, K di picche
5	K di fiori, K di quadri, K di picche, K di cuori

Grazie mille a Danile Capozucca..

Bene, ed anche questa volta sono riuscito nella mia impresa, ringrazio tutti i lettori che hanno contribuito a questo numero di CYC e vi rimando al mese prossimo per nuovi entusiasmanti trucchi. Ciao...

Dave.

SIRIUS ITALIA

Vendita al pubblico e per corrispondenza

CONSOLE	
Supernintendo	**L. 245.000**
Megadrive II	**L. 220.000**
Game Gear	**L. 235.000**
Game Boy	**L. 99.000**
Neo Geo	**L. 550.000**
3DO	**L. telef.**

Merce in pronta consegna
Prezzi I.V.A. inclusa
Tutti gli accessori disponibili

Per i Vs. ordini:

TEL. 0572 911402

FAX 0572 911411

Novità Supernes
Actraiser II
Final Set
Mortal Kombat
Sengoku Densho
Mario & Wario
Rock'n' Roll Racing
Secret of Mana
Clay Fighter
Tmnt Tournament Fighter
Aladin
Art of Fighting
Legend
Suzuka 8 hours
Bugs Bunny Rabbit Rampage
Joe & Mac III
Duffy Duck
Flashback
Turn & Burn

Novità Megadrive
Aladin
Jungle Book
EA Soccer
Lethal Enforcers MCD
TMNT Tournament Fighter
Rocket Knight Adventures
Dragon's Lair MCD
Street Fighter C. E.
Aero The Acrobat
Mazin-Saga
Mortal Kombat
F1-Domark
Shining Force II
Rolling Thunder III
Fantasy Star IV
Virtual Racing
Robocop Vs Terminator MCD
Castlevania New Generation

Via 1° Maggio N. 283/a - 51010 MASSA E COZZILE (PT) - Tel. 0572 911402 - Fax 0572 911411

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

Questo messaggio è riservato a tutti coloro che stanchi di prezzi troppo alti e poca professionalità cercano qualcosa di meglio.
In questa pubblicità non decanteremo le nostre lodi, sarete direttamente voi a scoprire le nostre qualità.
Telefona per conoscere i nostri **prezzi** e le ultime **novità** per la tua consol scoprirai che noi facciamo fatti e non parole.

I N T E L T R O N I C

via Fucilari, 63 — 84014 NOCERA INFERIORE (SA)
tel / fax 081/517 67 22 — I T A L I A

All' inizio eravamo i primi, adesso siamo i migliori
L' unico centro specializzato, in consol, del Sud

Assistenza Tecnica Modifiche Console In standard R.G.B

Se ti interessa avere:
cortesia, professionalita' e massima correttezza dei tempi;
un centro di assistenza tecnica garantito;
consol e cartucce per **Nintendo, Sega, Neo Geo, Nec;**

SOLO TITOLI ORIGINALI DA GIAPPONE & AMERICA

Telefonaci e scoprirai che qualita' e prezzo possono andare d' accordo.
INTELTRONIC sempre prima di tutti.
Fissa un appuntamento presso i nostri uffici.
Professionalita', qualita' e prezzo garantiscono il nostro nome

Vendita per corrispondenza

sì effettua la vendita a negozi

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

COMPUTER WORK

UNICA SEDE
Via Rivoli 38/A
Orbassano (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax. 011 / 903.46.48

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI A DOMICILIO TRAMITE CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

Per motivi di spazio non son elencati tutti i titoli disponibili.

SUPER OFFERTE
Amiga 1200 + 2giochi + 3 prog. L. 679.000
Amiga CD32 + 100 giochi L. 669.000
Super Nintendo + 4 giochi L. 299.000
Game Boy L. 89.000
PREZZI IVA COMPRESA!

SUPER NINTENDO (ITA)	Prezzo L.
LETAL WEAPON	82.000
CRASH DUMMIES	169.900
JURASSIC PARK	169.900
THE BLUES BROTHERS	168.000
WRESTLING MANIA	144.000
ADDAMS FAMILY 2	168.000
KICK OFF	129.900
PILOT WINGS	105.000
ROBOCOP 2	82.000
THE SIMPSON	144.000
THE ADDAMS FAMILY	82.000
K.O. BOXING	168.000
SUPER DOUBLE DRAGON	144.000
F-ZERO	62.000
TOM & JERRY	144.000
DRAGON'S LAIR	82.000
LEMMINGS	168.000
SUPER TENNIS	120.000
FINAL FIGHT	144.000
SUPER STRIKE GUNNER	144.000
TERMINATOR 2	169.900
PRINCE OF PERSIA	144.000
MORTAL KOMBAT	169.900
SUPER SWIV	144.000
ALIEN 3	144.000
SUPER JAMES POND	144.000
GOOF TROOP	144.000
FINAL FIGHT 2	168.000

SUPER NINTENDO (ITA)	Prezzo L.
SPIDER MAN	144.000
BUSTS LOOSE	128.000
COOL SPOT	149.900
CONGO'S CAPER	144.000
SUPER ALESTE	144.000
STARWING	128.000
ADVENTURE ISALND	144.000
JIMMY CONNORS	82.000
JOE E MAC	82.000
SUPER MARIO KART	105.000
GAME BOY (ITA)	
BOULDER DASH	55.000
BIONIC COMMANDO	83.000
KIRBY'S DREAM LAND	66.000
G.P. CHALLENGE	63.000
RACING FIGHTER	66.000
TIP OFF	67.000
TERMINATOR 2	66.000
KUNG FU MASTER	65.000
SNEAKY SNAKES	76.000
MORTAL KOMBAT	79.900
MAGNETIC SOCCER	39.000
THE BLUES BROTHERS	83.000
DUCK TALES	72.000
POPEYE 2	83.000
TURTLES 2	72.000
KID DRACULA	62.000
F1 RACE	39.000

VIDEO GAMES COMPUTER
1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143
VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA

OFFERTA COMPUTER

COMPAQ: 486 SX,25 MHz RAM 4MB, 100 NB, 3,5"
MONITOR SVGA colori 14"

COMPRENDE: DOS 60 WINDOWS 3.1
CLASIS WORKS per WINDOWS

GIOCHI: MARIO IS MISSING
GRAND SLAM TENNIS

L. 1.999.000 + IVA

COMPAQ: NOTEBOOK 386 SL, 25 NHz,
RAM 4 MB, 84 MB, DOS

COMPRENDE: DOS 5.0, WINDOWS 3.1

L. 2.237.000 + IVA

INOLTRE DISPONIBILI:
STAMPANTI: HP. CITTZEN, STAR, EPSON.
ACCESSORI: P.C, AMIGA

OFFERTE CONSOLLE

AMIGA CD32 + 2 GIOCHI + 1 JOISTICK in OMAGGIO £. 698.000

AMIGA 1200 + 3 UTILITY + 2 GIOCHI OMAGGIO 1 JOISTICK £. 698.000

SUPERNES + GIOCO £. 289.000

SEGA MEGADRIVE II + GIOCO £. 279.000

ULTIME NOVITÀ GIOCHI A PREZZI ECCEZIONALI

AMIGA CD
BODY BLOWS
CHAOS ENGINE
DONK
DUNE
EURO CHAMP. FOT
GUNSHIT 2000
JAMES POND III
JURASSIC PARK
LOTUS TURBO
MORPH
MORTAL KOMBAT
NIGEL MANSHEL
RISE OF THE ROBOTS
T.F.X
WINTER SUPER SPORT

AMIGA
COOL SPOT
F-1
GOBLINS 3
FRONTIER II
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
LEMMINGS II
STRIKER
STREET FIGHTER II
SIMON
SUPERFROG
SENSIBLE SOCCER
TURRICAN III
URIDIUM 2
WIZNLIZ

P.C.
CARRY
CAMPAIGN II
DOG FIGHT
DUNE II
INDI CAR
JURASSIC PARK
PREMIERE MANEGER 2
SHADOW CASTER
SHADOW OF THE COMET
SIMON THE SORCERER
T2
ULTIMA VII
SENSIBLE SOCCER
X - WING
XENO BOTS

CD ROM
ALONE IN THE DARK
CHESMASTER 3000
DAYS OF THE TENTACLE
E. S.S.
FASCINATION
JURASSIC PARK
INCA
GOBLINS 2
INCA WIRACOCHA
INDIANA JONES
LOST IN TIME 1&2
PRIVATEER
STAR WAR'S
STUNT ISLAND
WING COMMANDER 2

RIVENDITORE ASSOCIATO COMPAQ: NOTEBOOK - DESKTOP - STAMPANTI

BOVACAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

LESSO DI SERA, GIRARROSTO SI SPERA

Carissimi lettori, benvenuti come al solito al BHC, che a quanto sembra risulta una delle rubriche più apprezzate dell'intera rivista. E' bello curare la posta, è forse l'incarico più bello che si possa avere, anche se comporta uno sforzo notevole e poco compreso dai più: ogni mese riceviamo lettere di tutti i generi, le apriamo, le leggiamo tutte con attenzione (se no come faremmo a individuare gli errori da sbattere nell'angolo della Teotochi?), e poi ci capita di passare intere giornate a rispondere a una sola lettera, a riscriverne la risposta venti volte perché non ci soddisfa, e così via. A certe lettere non è facile rispondere, non sai mai che parole usare, perché dall'altra parte non c'è un computer o una console, al cui gioco puoi dare un voto in percentuale. No, di là c'è una persona viva e pensante, con i suoi problemi e i suoi sentimenti, e usando le parole sbagliate la si potrebbe offendere, se non ferire a morte. E' un impegno certamente non indifferente, e che questo mese compie i due anni di età: eh, già, incredibile ma vero, il BHC è già al suo secondo compleanno. Beh, lunga vita al re...

Noi Bovas

LE STAR DEI VIDEOGIOCHI CI SCRIVONO

Supercalifragilistichespiralitosa redazione di CM, questa è la lettera di uno scalognato che conoscete bene, sissignore, io sono (rullo di tamburi) Mario, meglio conosciuto come il protagonista di Super Mario Bros. Sono stanco, ho appena finito di vedere per la 184ª volta il mio film, dove sono interpretato da Danny De Vito, perciò non fatemi incavolare. Il motivo per cui vi ho scritto è questo: MI SONO ROTTO! Quanti anni sono che vago come un deficiente per le console della Nintendo? Sono tanti! Sono stufo di pestare testate rimbombanti su mattoni e saltare in testa a funghi e tartarughe. E' UN'INDECENZA!
Ehi, voi, non prendetemi in giro. Scommetto che state sadicamente sghignazzando, e volete buttare la mia lettera nel cesso per poi tirare la catena. Non ci provate! (E tu, Paolone, non provare a riempirmi la lettera di parentesi! NdMario) «Ok, niente parentesi. Ti vanno bene le virgolette? NdP» CHIARO? Ok, andiamo d'accordo. Dove ero rimasto? Ah, sì, stavo protestando. E ho tutte le ragioni per protestare! Ora c'è anche Yoshy a rompere: si fa sempre rapire e mi tocca andarlo a salvare dal fessacchiotto che lo ha sequestrato (per me potrebbero anche tenerselo, ma i programmatori mi obbligano a riprenderlo. E in più mi prosciuga anche la cucina, il barbone!) Se volete che io continui a farvi divertire, cambiate i mostriciattoli da menare e la principessa con cui darsi a massaggi laringo-faringei «sostituzione effettuata d'ufficio NdP», che è più brutta della mia prof di artistica e della Teotochi messe insieme (vado a scuola anch'io, che credete?) In più si dice che in Super Mario Land 2 io sia diventato pure ricchione! NON POSSO CONTINUARE COSI'! Mi suicido! (Anzi, suicidatemi voi). E ora che sono calmo, eccovi le domande del mese.
1) Ho letto che per il Nes è uscito Street Fighter 2010. E' vero? E' bello?
2) Quale gioco mi consigliate fra Jurassic Park, Kick Off, California Games, Robin Hood e Prince of Persia?
3) Uscirà mai un picchiaduro in stile SF II per NES?
4) Che cosa è veramente Alex?
5) Uscirà un bel gioco di ruolo per NES?
6) Potete indicarmi il nome di un negozio che vende bei giochi per NES? Ragazzi, ricordate, la vita fa schifo, ma la morte è peggio ancora! «E tu come lo sai? Hai già provato? NdP»

Super Mario, ovvero Michele

PS: un saluto a Jack e a Piermarco
PPS: Siete tutti strafighi! Continuate così che andate forte!

Caro il nostro sedicente Mario, mi spiace ma proprio non ci siamo: prima di cominciare a fare questo mestiere, avrai pur firmato un bel contratto miliardario, no? E allora di che ti lamenti!? Comunque questa tua testimonianza ci fa presupporre una cosa (in esclusiva mondiale!): se davvero stai studiando, presto invece di muovere un idraulico, ci troveremo a giocare con un piccolo manager baffuto che schiaccia tartarughe a suon di indici MIB, e il tuo prossimo film avrà come protagonista non più De Vito ma Michael Douglas...
E ora che abbiamo esaurito le facezie, eccoti le agognate risposte:
1) No, è un platform abbastanza mediocre che non si è visto in Italia.
2) Oh, morire che ci siano due giochi dello stesso genere! Secondo te, che gioco è più bello tra il collezionare francobolli, portare a spasso il cane, fare le parole crociate, disputare una partita di calcio o un torneo di lippa-basket? Comunque, Jurassic Park l'ha provato Jack e mi dice che è molto divertente... Gli altri non li conosco bene, e non vorrei scrivere porcherie.
3) Proprio non so risponderti, non mi pare che ci siano in vista picchiaduro di quel genere. Ma nel caso ci arrivi qualche notizia sicura, saremo i primi a pubblicarla!
4) Non ti rispondo perché il mese scorso è riuscito a farmi arrabbiare parecchio. E ho ancora oggi il dentino avvelenato (attento a non morderti la lingua... NdAlex).
5) Anche qui non so proprio cosa risponderti. So che in passato sono usciti alcuni titoli di questo tipo, ma per ciò che concerne il futuro, buio pesto.
6) Il salumiere sotto casa mia non vende bei giochi per Nes, ma ti assicuro che le sue fettine di lombo sono la cosa più prelibata dell'universo... Scherzi a parte, non poneteci domande di questo tipo: innanzitutto non sapremmo come rispondervi, perché scrivendo un nome faremmo torto a tutti gli altri, e poi la pubblicità sulla rivista servirà a qualcosa, no?
Jack e Pier ti ringraziano per i saluti, e contraccambiano.

QUALE CONSOLE COMPRARE? (MCMXLIV puntata)

Simpaticissimi (ma non troppo) Bovas, sono un ragazzo di 16 anni, mi chiamo Daniele e vi scrivo da Roma. Evito i soliti complimenti alla rivista (indubbiamente la migliore nel settore), e passo subito al sodo. Qualche anno fa acquistai un Sega Master System (il MD non era ancora stato importato ufficialmente), e dopo appena qualche mese mi resi conto di aver commesso una bella cretinata in quanto, con l'avvento dei 16 bit, reputai la mia console "finita". Fino a poco tempo fa ero deciso a cambiare il mio 8 bit con un Super Famicom, ma adesso, con l'uscita delle nuove console a 32 bit, mi ritrovo da capo a piedi. Non mi piacerebbe comprare una macchina per poi sbavare su un'altra. Anche se la console che al momento mi attira di più è il Jaguar, vorrei avere un parere sul campo dei 32 bit in generale, anche perché, a parte la succitata, le console che sfruttano la nuova tecnologia sono molto costose. Probabilmente, quando leggerete questa lettera, avrete già in mano le tabelle tecniche di queste nuove macchine, per cui spero di avere una risposta, o almeno un consiglio, per questa mia indecisione. Se non l'avrete già fatto, perché non pubblicate una tavola comparativa coi dati tecnici di dette console? Ne sono particolarmente interessato, perché i vostri inserzionisti a volte pubblicizzano piattaforme di cui non ho mai sentito parlare (tipo il Marty a 32 bit e il Turbo R), oppure perché ci sono delle macchine apparse nelle anteprime di qualche mese fa (tipo l'HUC 62 della NEC, o il Super CD), che sono poi letteralmente scomparse.
Cambiando argomento, vi faccio i complimenti per le rubriche degli RPG e dei giochi da tavolo, ma vorrei farvi un appunto: le recensioni troppo demenziali: lasciano poco spazio alla descrizione dei giochi. (...) (segue una lunga descrizione del coin op di Lady Bug, in risposta a un quesito lanciato da Piermarco Rosa nella recensione di Bart's Nightmare, CM Nr 14, tagliata per motivi di spazio. Comunque sei stato bravo: il gioco in questione è esattamente quello che dici tu NdP)

Daniele Maiolatesi

Allora, caro Daniele, ti rispondo subito perché questa è la prima lettera che arriva, specificatamente dedicata alle nuove tecnologie a 32 bit.
Com'è noto, il mercato offre attualmente due console a 32 bit, che usano entrambe come supporto i CD-Rom invece delle più "tradizionali" cartucce. Ciò implica una minore velocità a caricare i dati in memoria, ma offre una capienza pressoché sconfinata e impensabile per le normali cartucce: 650 Megabyte di informazioni, e, notate bene, ho scritto mega-BYTE, e non mega-BIT. Ciò vuol dire, in altri termini, che un solo CD può contenere ben 5200 Mbit, più di 430 cartucce da 12Mbit l'una. Senza contare, naturalmente, che il supporto prevede oltre alla doppia velocità di lettura (150 o 300K al secondo), anche la multisessione, ovvero la possibilità di memorizzare tipi di dati diversi: il codice del programma, i dati grafici, le tracce audio contenenti la musica (e per tanto riascoltabile anche su un comune lettore CD), ecc ecc. Le console che offrono simili meraviglie, attualmente, sono il CD32 della Commodore e il 3DO, sul quale hanno lavorato varie ditte, tra le quali la Panasonic. Il CD32 offre tutte le peculiarità tecniche dell'Amiga 1200 (e chiamalo poco!), con in più un processore chunky-to-planar (Akiko) in grado di gestire la grafica vettoriale e a poligoni solidi molto velocemente. Il 3DO è invece una macchina un po' a sé, che contiene al suo interno le tecnologie più all'avanguardia, che offre potenzialità decisamente superiori alla concorrenza e che, se saranno adeguatamente sfruttate, bastoneranno un po' tutte le altre console. C'è però da fare un discorso di prezzo: il Commodore Amiga CD32 è già importato da qualche mese ufficialmente, costa meno di un Mega-CD (650.000, su per giù), e offre capacità di tutto rispetto. Il 3DO, col suo prezzo attualmente assestato sul milione e mezzo di lire (1.500.000), è decisamente su un altro pianeta, e per di più gli esemplari fin ora importati possono lavorare solo su schermi NTSC (in parole povere, dovete avere un TV Color - o un monitor - multistandard, e non c'è SCART che tenga), e avere una macchina che può generare migliaia di colori, per poi vederla in bianco e nero, non è esattamente l'ideale. Insomma, il 3DO è il nuovo NEO-GEO: una macchina decisamente sopra tutte le altre, ma che potrà essere appannaggio esclusivo dei pochi, almeno finché non verrà importata ufficialmente anche in Italia. Resta, solo soletto e del tutto ramingo, il Jaguar, con il suo innovativo processore a 64 bit... Peccato che gli manchi il CD e che sia stato accolto con molta freddezza da parte di una critica spesso un po' troppo scettica (anche il Lynx sarebbe il portatile tecnicamente migliore di tutti, ma sappiamo bene che fine ha fatto... NdP). Vedremo, siamo ancora troppo agli inizi di questa nuova era informatica, per poter dare un giudizio definitivo.

LA BATTAGLIA DELLO SPOT...

Miticissima redazione e miticissimi Bovas, mi chiamo Damiano e ho 16 anni; non, anzi NON mi è piaciuta affatto la lettera di Marco apparsa sul numero 25 della rivista e vi spiego perché: per prima cosa tu accusi la pubblicità americana della Sega di infangare il nome della Nintendo: lo so, le ho lette anch'io quelle pubblicità e non sono molto d'accordo, ma è esattamente quello che hai fatto tu con la tua lettera e visto che non possiedi una console Sega, i tuoi non possono non essere pregiudizi. Io possiedo quella che ritengo la più bella macchina da gioco e non mi interessa un fico se la Nintendo è una delle più grandi società del mondo: lo è soprattutto grazie a quel Nes che ha tanto pubblicizzato su Topolino e che ebbe la gloria meritata per quel tempo. Nel frattempo la Sega firmava successi come Out Run in sala giochi e iniziava già a conquistare un posto nel mio cuore... Mi interessai veramente, fino al punto di acquistarlo, al Mega Drive con l'uscita del primo numero di questa rivista e da quel giorno mi ha donato momenti come mai avevo vissuto da quando avevo "regalato" (strasniff!) il mitico C64!
Ammettiamolo pure: la velocità è forse, almeno sulla carta, l'unica cosa in cui il Mega Drive è superiore al SNES (e ancora mi è oscuro perché quelli della Nintendo si siano dimenticati di un fattore che è forse quello più importante nei videogiochi), ma anche se Thunder Force IV non ha le zoomate del SNES e non può contare sul "mode 7", è il migliore nel suo genere e vorrei che tu potessi dare un'occhiata all'animazione della lava del sesto livello per renderti conto che non serve l'ultima tecnologia o il gioco "chippato" per ottenere effetti spettacolari: basta la bravura di gente che sa trarre il meglio dai chip grafici e sonori (la musica è più bella di qualsiasi altro game per MD (e il chip non è Sony) di una macchina che non è certo la migliore. Non possiedo un Game Gear ma ci ho giocato, ho anche guardato la TV e si vedeva molto più che Rai Uno (... Quando l'invidia parla per te...).
Poi citi "leader of the 16 bit revolution", che secondo me è anche giusto (il MD è uscito piuttosto prima del SNES), ma perché non parliamo di quel "numero uno nel mondo"? Forse è vero, statisticamente. Ma chissenefrega, mi sembri un po' grandicello per prendere alla lettera la pubblicità!
Il MCD ha fatto pensare male anche a me, ma mi sto ricredendo con Thunderhawk e Silpheed! Spero per il futuro, ma sono sicuro che persone che hanno portato lo standard dei giochi su cartuccia per MD da Quicky a Sonic, non potranno non fare altrettanto con il MCD.
Per me la Sega rimarrà sempre la migliore anche con il Jaguar in circolazione, anche con il 3DO... Il vino buono sta nella botte piccola. Il mondo è in continuo progresso e i nuovi progetti, le nuove macchine, fanno temere per il futuro del MD e del SNES, che comunque sono ancora lungi dal morire (almeno per me!). Anche se tecnicamente ci sono molte macchine superiori al MD, per quel che mi riguarda sarà sempre la macchina più bella, la migliore! E giornate passate giocando non si dimenticano raddoppiando i numeri (32, 64 bit!). Unisco a questa missiva i più vivi complimenti a una redazione che ha saputo risolvere tutti i problemi di una rivista che, comunque, è sempre stata il top!
Tornando a Marco, il tuo atteggiamento anti Sega non è accettabile dal momento che è "anti": meno male che riconosci la qualità dei prodotti di ultima data; come vedi non ho parlato della Nintendo, perché anche lei ha i suoi meriti! Del resto ognuno considererà sempre la propria console la migliore per il fatto stesso che ne è in possesso... Ma almeno si eviti di giudicare gli altri!
Hey reda... non vi sembra che SFII meritasse un po' di più? Il sonoro non è male e nemmeno i parlati (ci sono tutti) almeno per me che ero abituato a sentire "cowabunga!"... Vabbè pazienza, siete i migliori lo stesso. Cordiali saluti...

Damiano

P.S. Aladdin lo devo comprare o no? (Io propenderei per il si...)

Caro Damiano, scusa se ho omesso il tuo cognome, ma ho preferito evitare di compiere "errori di interpretazione"... Per quel che riguarda le tue personali considerazioni non aggiungo nulla, come tu stesso dici ciascun possessore di console cerca sempre di tenere alto l'onore della propria macchina, vorrei però fare alcune precisazioni (forse avrei dovute farle già sul numero 25) riguardo alla pubblicità: dunque, come tutti sanno, negli Stati Uniti ci si può pubblicizzare facendo riferimento ad altri prodotti (avete presente gli spot della Pepsi che squalificano la Coca Cola? Avete presente la recente campagna "Disidratato? Beviti una coca" o qualcosa del genere in cui la Coca Cola stessa si è fatta burla della Pepsi e di quel camaleonte di Michael Jackson?), quindi non mi sembra una cosa immorale prendere in giro i propri avversari, lo fanno tutti. Non vedo allora perché la Sega non si dovrebbe permettere di lanciare frecciatine alla Nintendo o viceversa... Fine della diatriba... Per quanto riguarda la valutazione di Street Fighter 2 per Mega Drive sono sempre più convinto di avergli dato il voto giusto. Ah, quasi mi dimenticavo: propendi pure per Aladdin...

VARI TIPI DI DISQUISIZIONI SULLE NUOVE CONSOLE IN COMMERCIO (E NON)...

Egregia redazione di Console Mania, sono un ragazzo di 13 anni e apprezzo

HALL WEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727
Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

MEGA DRIVE	SUPER NES	MEGA CD	GAME BOY	GAME GEAR
Chuck Rock 2	Turn and Burn	Dune	Chuck Rock	Sonic 3
Robocop vs Terminator	NBA Showdown	Cool Spot	Daffy Duck	Donald Duck 2
TMNT: Tour. Fighters	Super Battletank 2	Chuck Rock 2	Duck Tales 2	Ecco to the Dolphin
Fifa Intrn Soccer	The Lawnmover Man	Robocop vs Terminator	Final Fantasy Legend 3	The Jungle Book
Winter Olympics	Winter Olympics	The Terminator	Jurassic Park	Winter Olympics
T2: The Judgement day	Actaiser II	Another World 1 e 2	Mortal Kombat	Star Wars
The Addams Family	Flashback	Rebel Assault	Spiderman / X-Men	Addams Family
The Lanmower Man	The Last Action Nero	Last Action Hero	Mega Man 4	Robocop 3
Dune II	Jungle Strike	Spiderman vs the Kingping	Alfred the Chicken	T2 The Judegement day
The Jungle Book	Young Merlin	Jurassic Park	Turtles 3	
The Lost Vikings	TMNT: Tour. Fighters		The Lawnmower Man	

Computer *Land* s.r.l.

sede : Via IV Novembre , 66 CASSANO M.GO (VA)
negozi : Via Trieste , 6 - Via IV Novembre , 66
Tel. 0331 / 204074 - 281343

Crazy Video

Via Dante ,165 Sesto S.Giovanni (MI)
Tel. 02-2620680

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom Super Nes

Rockman X
Twin Bee Raimbow II
Tetris
Super Godzilla
Ardy Light Foot
FX Trax
Jungle Book
Sky Blazers
Legend
Ispector Gadget
Final Fantasy VI
Bugs Bunny
Alfred Kitchen
Young Merlyn
Fireemblem
Bastard
Jenny Tennista
Cyborg 009
Zool
Monster Maker 3
Zoku
Pinball Dream
Soccer Kid
Bonk's Adventure
T-Rex
Silvester & Tweety
Adventure Island II
S.Ninja Warriors

..... NOVITA' Amiga IBM CD

Lawnmowerman CD
Sabre Team CD
Aladdin Lamp CD
Mortal Kombat
Jack The Ripper
Metal & Lace (sexy)
Dragon Knight III(sexy)
VASTA SCELTA
CD IBM V.M..18

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

Goofy
Beethoven
Castelvania : Bloodlines
Desert Demolition
Virtual Racing
Steven Seagal
Incredible Hulk
Jungle Book
Time Dominator
Bare Knukle III
Phantasy Star IV
Shining Force II
Out Runners
After Armageddon
Art Of Fighting

NOVITA' SEGA CD

Rebel Assault
Battletech
Microcosm
S.Cotton
Mad Dog McGree II
Ax 101
Dune
Sengoku Densho
Pop'n Land
Dungeon Master II
Lamu'
F1 Circus CD

NOVITA' Game Gear

Puyo Puyo II
Street Fighter II
Hook
Road Rush
Last Action Hero
Winter Olymp.
Donald Duck II
.....

NOVITA' PC Engine

Fatal Fury II **AC**
Martal Champion
F.Soccer On J League
Strider **AC**
Emerald Dragon **AC**
Sol Moonarge
Sexy Idol VM18
World Heroes II **AC**
Art of Fighting **AC**
Chicky Chicky Boys
Puyo Puyo On CD

NOVITA' NEO GEO

Top Hunter
Magician Lord II
Art Of Fighting II
3D Soccer

NOVITA' Game Boy

Galaxy Gaivan
Tetris 2
Indiana Jones
T.M.N.T. 3
Battletoads-D.Dragon
Undercover Cops
Spiderman & X-Men
Mickey Mouse 5
.....

NOVITA' Lynx

Ninja Nerd
S.Off Road
Cabal
Desert Strike
Eye Of The Beholder
Monkey Island

Golf Virtuale

UN VERO SISTEMA DI INTRATTENIMENTO VIRTUALE PER IL TUO PC COMPATIBILE

MARTY 32 BIT

AMIGA 32 BIT

B 17 Flying Fort.
Mortal Kombat
Legacy
Microcosm
Jurassic Park
Last Action Hero
Inferno
Super Rally

3DO BIT 32

Total Eclipse
PGA Golf
ShockWave
Road Rush
Jhon Madden
Monster Manor
Mega Race
Jurassic Park

ATARI JAGUAR BIT 64

Crescent Galaxy
Tiny Toons
Checkered Flag 2
Raiden

HI TECH CONSOLE **Computer Land**
BLACK RAGE
UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI YAMATO ,GRANATA , in Italiano
CARTONI ANIMATI (case varie) V.M.18 , SPLATTER...
Modellini , Posters , Gadgets dal Giappone.

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

BOVAS'HARDCAFE'

molto il vostro lavoro, anche perché lo svolgete in modo che neanche io so definire. Una poesia di cui ora non ricordo né l'autore né il titolo, diceva che tutti i lavori sono buoni, basta che chi li svolge lo faccia con entusiasmo e lo sappia fare, e io penso che voi tutti siate proprio così, perché non solo dite le cose come stanno, ma nello stesso tempo non fate pubblicità (ti riferisci forse al fatto che non incoraggiamo i giochi non meritevoli? NdD). E poi, diciamolo chiaro e tondo: siete favolosi (grazie mille, NdD)!!! Ora, però, vorrei darvi un consiglio per quanto riguarda la vostra rivista: lasciate pure le anteprime," Made in Japan", "Americanicamente", "Nintendo News", le recensioni (ovviamente), "Sega City", tutti i listini, offerte, annunci e promozioni, ma togliete "aggiungi un posto al tavolo" e "Rogue'n'Role", perché la vostra rivista è fatta solo per console e videogiochi. Dovete invece assolutamente inserire spazi abbastanza consistenti per console più potenti, come ad esempio l'Atari Jaguar, il 3DO, l'Amiga CD32, il Saturn eccetera eccetera...
Così facendo, eliminerete altre riviste del settore, concentrando su di voi l'assoluto primato. E poi credo che molti ragazzi vogliano conoscere informazioni più precise su dette console, perché, come era successo già con il Mega CD, potrebbero fare non buoni acquisti.
Ma ora passiamo alle seguenti domande:
1) Qual è la migliore console tra Atari Jaguar, 3DO, Amiga CD32, Saturn, Mega CD? Perché?
2) Qual è la più potente tra Amiga CD32 e 3DO? Perché?
3) Perché l'Amiga CD32 costa 700.000 ed il 3DO 1.400.000 pur avendo anch'essa 32 bit?
4) Quanto costa in Italia l'Atari Jaguar?
5) Vi prego, pubblicatemi!!!

Anonimo...

Caro Anonimo, innanzitutto grazie per i complimenti, siamo tutti commossi, ma bando alle ciance, passiamo subito ad argomenti meno ameni (almeno per noi) ma sicuramente più interessanti. Da un po' di tempo a questa parte chiediamo (quando ce ne ricordiamo) a tutti i lettori che telefonano di dirci quali rubriche sono secondo loro interessanti e quali poco gradite. Alla fine di questo mega sondaggione decideremo quali rubriche togliere e quali tenere o migliorare. Se anche voi volete esprimere il vostro parere è sufficiente mandarci una bella letterona in cui ci esponete le vostre ragioni. Riguardo allo spazio dedicato a console più potenti stiamo già dandoci da fare... Ora passiamo alle tue domande:
1) E' cosa impossibile dire categoricamente quale sia la console migliore, ognuna ha i suoi difetti e i suoi pregi, tieni inoltre presente che il Saturn non è ancora uscito sul mercato (dovrebbe farlo alla fine del 1994, almeno così si vociferava tempo fa...), quindi nessuno conosce approfonditamente le sue specifiche e, molto più importante, nessuno lo ha mai visto in azione...
2) Se ti riferisci alla potenza "sulla carta" sicuramente il 3DO. Per capirne il perché è sufficiente fare un paragone tra le specifiche tecniche delle due macchine...
3) L'Amiga CD32 ha però dalla sua il prezzo veramente interessante, non credo che molti abbiano bisogno di spendere 1.400.000 o anche di più per divertirsi...
4) Tanto...
5) Se farai il bravo bambino...

CAN I HELP YOU?

Hi Bovas, sono un ragazzo di 17 anni che vi scrive con il numero 25 di Console Mania in mano (con la sinistra tengo la rivista, con la destra scrivo, se non lo avevate capito), volevo rispondere ad Adamo Cameli, Sasha e Manila, anche se voi lo avete fatto con molto tatto (è un complimento sincero) mi sono sentito quasi in dovere di scrivere, perché sapere che ci sono ragazzi che si sentono soli mi rattrista molto, io per fortuna ho molti amici, ed è in questi casi che mi guardo attorno e penso a quanto sia fortunato, in qualche modo vorrei aiutare coloro che si sentono soli, e spero che Adamo, Sasha e Manila mi rispondano anche solo per vincere la loro timidezza. Ci conto...

Fabrizio Franchin - Via Mascagni 57 - 20030 Senago (MI) - tel 02/9988025.

Nulla da aggiungere...

DOMANDINE, DOMANDONE, DOMANDUCCE...

Cari (quasi) ragazzi di Console Mania, sono un ragazzo di 15 anni che legge la vostra rivista dal numero 8 e vorrei sapere come mai Alex abbia sempre 2000 peli in faccia (forse perché non li taglia? NdD) e perché porta gli orecchini. Inoltre vorrei chiedere a Dave come mai a dei ragazzi che avevano indovinato l'identità segreta di Lord SNK (o Captain Sega, non mi ricordo più) non aveva dato la soddisfazione di ammettere che era proprio lui.
Allora/dunque, vi chiederei di farmi un autografo sulla carta da me inviatavi (della normale carta igienica, neanche profumata!!!).
Vi proporrei le seguenti domande:
1) Quanti sono i Bovas e qual è il loro quoziente intellettivo?
2) Quanto fanno 16 bit + 16 bit?
3) Uscirà mai Super Street Fighter 3?
4) Qual è la differenza tra un maschio e una femmina?
5) Dave + Dave = intelligenza*intelligenza? (sapete, sono sempre stato un lecca...)
6) Credete agli UFO?
7) Se sì da quale pianeta arriva Alex?
8) Perché dite che Blanka assomiglia ad Alex, potrebbe offendersi! (chi?, Blanka?)
9/10) Sono intelligente?
Saluti dal vostro:

Game Master, Sir Nes, Batnintendo, ecc., Sweeper, Demon, Shuren, Megawatt, Dott. Scabro, ecc ecc, consolato ma ancora un po' ritardato Lorenzo Tramaglino, Saro, ovvero IT....
(To be continued)

Caro IT, Alex vuole sapere se puoi regalargli un rasoio, che ne dici? Per quanto riguarda la mia mancata "confessione" ti dirò che avevo dichiarato di essere Lord SNK qualche mese prima e avevo volutamente evitato di parlarne ancora per vedere se la mia dichiarazione, messa in un angolino poco interessante del BHC, passasse inosservata... Ora, per mia grande generosità passerò a rispondere alle tue insulse domande:
1) I Bovas sono due e ti assicuro che possono bastare (avanzano, anche NdMA)... Il nostro quoziente intellettivo sommato è tendente allo zero... O ad infinito? Mah, in fondo gli estremi si toccano...
2) Dopo un lungo periodo di studio siamo arrivati alla conclusione che 16 bit + 16 pit non può fare altro che 16 bit + 16 bit...
3) Chi può dirlo?
4) Provare per credere...
5) Non lo so, non ho mai provato a sommarmi con me stesso...
6) Tu credi a Babbo Natale?
7) Non lo so, però vorrei saperlo anch'io per rimandarcelo immediatamente...
8) Perché non ti occupi, una volta tanto, dei fatti tuoi?
Buon Natale...

LA CONSOLE DEL FUTURO

Simpaticissimi amici, sono un ragazzo di 16 anni e, pur non essendo abbonato, compro regolarmente la vostra rivista. Mi rivolgo a voi che siete esperti per farvi alcune domande che potranno orientare i miei futuri acquisti.
1) Tra l'Amiga CD32 e il 3DO qual è la console del futuro?
2) Si possono riprodurre sull'Amiga CD32 e sul 3DO i giochi del Neo Geo (con la stessa grafica)? Su quale di queste due console verrebbero meglio?
3) Street Fighter 2 Turbo oppure quello Special su quale console verrebbero meglio tra quelle sopracitate, e cioè Amiga CD32 3DO?
4) Secondo voi Dragon's Lair, Space Ace e Don Quixote sull'Amiga CD32 verrebbero uguali a quelli originali?
In ultimo vorrei che mi consigliaste una console che non solo abbia a disposizione Street Fighter 2 Turbo e Fatal Fury 2 (identici all'originale), ma anche giochi come Space Ace (identico all'originale). Secondo voi qual è la console del futuro con questi requisiti?
Spero di leggere le vostre risposte nel prossimo numero di dicembre (povero illuso, non hai tenuto conto del costante ritardo delle poste italiane!)
Ciao...

Tommaso Antonacci.

A quanto pare la scelta tra 3DO e Amiga CD32 sta ossessionando molti di voi, ma d'altronde è giusto, oggigiorno, se dovessi acquistare una console ne sceglierei sicuramente una munita di CD. Ora, per chiarirti le idee passo subito a rispondere ai tuoi quesiti:
1) Questa domanda è veramente difficile. Se per console del futuro tu intendi la console che avrà successo tra qualche anno veramente non saprei cosa rispondere, è veramente ancora troppo presto per fare dei pronostici...
2) In teoria la cosa sarebbe possibile su entrambe le macchine, ricordati però che per giocare con i giochi del

Computermania
via della Repubblica, 133
53036 Poggibonsi (SI)
Tel. 0577 / 983484 (4 linee r.a.)

CONSOLE VIDEOGAMES COMPUTER
vendita per corrispondenza in tutta Italia

Arrivi Giornalieri da USA & JAPAN

ULTIMISSIME NOVITA'

MEGADRIVE	SUPERNINTENDO	GAME BOY
Sensible Soccer	Aladdin	Indiana Jones
Fifa Soccer	Beethoven	Jurassik Park
Alladin	Turtles in Fighter	Mortal Kombat
Hook	Ranma1/2	Popaye 2
Street Fighter 2	Pink Goes to Hoooliwood	Rodland
Sonic Pinball	Sensible Soccer	Buster Bros
Dracula		
Dr. Robotnik		
Virtua Racing		

Personal Computers 486 DX33 4Mb ram
Svga 1Mb, 256K cache, Monitor Color, HD130
L. 2.550.000 iva compresa.

Personal Computers 386 DX40, 4Mb ram
Svga 1Mb, 256K cache, Monitor Color, HD 130
L. 1.990.000 iva compresa.

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (Mi)
TEL. 039/2720499 - FAX 039/6956979

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

Addams Family	TEL
Aero the Acrobat	TEL
Aladdin	L. 118.000
Atomic Runner Chelnov	L. 69.000
Bare Knukle II st. ragell	L. 99.000
Batman Returns	L. 79.000
Battlemania 2	TEL
Bubsy	L. 119.000
Bull's vs Blazer	L. 119.000
Castlevania	TEL
Cool Spot	L. 119.000
Dashin Desperados	L. 116.000
Davis Cup Tennis	L. 119.000
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Doraemon	L. 89.000
Dracula	TEL
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Dragon's Fury	TEL
Ea Fifa International Soccer	TEL
Eternal Champion	TEL
F-15 Stryke Eagle II	L. 119.000
Flash Back	L. 119.000
Gauntlet IV	TEL
General Chaos	L. 109.000
Ghost' n' ghouls	L. 79.000
Golden Axe III	L. 99.000
Gunstar Heroes	L. 113.000
Hockey 94	L. 119.000
Landstalker USA	L. 129.000
Last action Hero	TEL
Jungle Book	TEL
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park	L. 115.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 99.000
Mc Donald Treasureland	L. 119.000
Metal Fang	TEL
Mortal Kombat	L. 129.000
Ninja Turtles	L. 99.000
Out Run 2019	L. 79.000
Phantasy Star IV	TEL
Rise of the Robots	TEL
Robocop VS Terminator	TEL
Rocket Knight	L. 99.000
Sensible Soccer	TEL
Shining Force	L. 119.000
Sonic Spinball	TEL
Ultimate Soccer	L. 99.000
STREET FIGHTER II S.C.ED.	**TEL**
Super Shinobi II	L. 99.000
Thundr Force IV	L. 89.000
Technoclash	L. 99.000
T.M.N.T. Tournament Fighter	TEL
Troubleshooter II	TEL
Sonic II	L. 79.000
Virtual Pinball	TEL
Virtual Racing	TEL
Zombies	L. 109.000

Eccezionale adattatore per Mega Drive (Mega Key): permette di vedere i giochi Scart giapponesi ed americani.
L. 45.000 - L. 39.000 se lo acquisti con un gioco.

GIOCHI MEGA CD

Annette again	L. 119.000
Ax 101	TEL
Bari Arm	L. 125.000
Cyborg 009	L. 129.000
Denin Aleste	L. 99.000
Dragon's Lair	TEL
Dune	TEL
Final Fight	L. 99.000
Jaguar Ixj 220	L. 99.000
Genghis Khan	TEL
Midnight Serenade	TEL
Monkey Island	L. 119.000
Night Striker III	L. 129.000
Ninja Warrior	L. 99.000
Psychic Detect. Series 4	TEL
Ranma 1/2	L. 139.000
Rebel Assault	TEL
Rise of the Dragon	L. 79.000
Sengoku Densyo	TEL
Silpheed	L. 145.000
Sonic	L. 129.000
Smiling Salesman	TEL
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125.000
Thunder Hawk	L. 135.000
Wolf Child	L. 89.000
Keyo Flying Squadron	L. 115.000

PC ENGINE E CD ROM

Adventure Island	L. 75.000
Blood Family in Darkness	TEL
Bomberman 94	TEL
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Final Soldier	L. 65.000
Flash Hider's	TEL
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Majong Sexy Girls	TEL
Martial Champion	TEL
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Tennis	L. 129.000
Racing Spirit	L. 75.000
River City Ransom	TEL
S. Darius II	TEL
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 119.000
The Secret Flower Garden	TEL

GIOCHI PER NEO GEO

- Fatal Fury II
- Soccer Brawl
- Super Side Kick
- Art of fighting
- 3 Count Boat
- World Heroes II 147 Mega
- Samurai Showdown
- Top Hunter 162 Mega
- Art. Of Fighting II
- Fatal Fury Special

GAME GEAR

- Mortal Kombat
- Sonic III
- Donald Duck's Quackshot II

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Actraiser II	TEL
Aero the Acrobat	TEL
Alien 3	L. 129.000
All Japan pro Wrestling II	TEL
Alkaest	TEL
Art of Fighting	L. 174.000
Astral Boat II (Wrestl)	TEL
Batman Returns	L. 95.000
Battletoads in BM	L. 129.000
Battle Master	TEL
Battle Toads in D. Dragon	L. 129.000
Battle Zeque	TEL
Bomberman 93	L. 139.000
Bubsy	L. 99.000
Captain Tsubasa IV	L. 145.000
Cyborg 009	TEL
Clay Fighter	TEL
Cool Spot	L. 129.000
Darius Force	TEL
Desert Fighter	TEL
Dracula	L. 129.000
Dragon Ball Z III	L. 179.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Empire Strike Back	TEL
Eqinox	TEL
Family Dog	L. 109.000
Fatal Fury II	TEL
Final Set	TEL
Final Fight II	L. 119.000
Fire Embrem	TEL
Flashback	TEL
Gaia Sabre (RPG)	TEL
Go for the Ace (Tennis)	TEL
Goemon Gambarre 2	TEL
Kiki Kay Kay	L. 129.000
Hammerin Harry	TEL
Holy Stryker (RPG)	TEL
HOKUTO NO KEN 7	**TEL**
Human Grand Prix II	TEL
J. League Soccer	L. 129.000
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Jungle Stryke	L. 139.000

CONSOLES

Super Famicom Scart + 2 Joypad + Cavo scart	L. 419.000
Supernintendo Scart USA	L. 289.000
Supernintendo USA Scart + 2 Joypad + S. Mario	L. 349.000
Mega Drive Scart + Sonic Jap	L. 295.000
Megadrive Genesis Scart	L. 269.000
Game Gear + 2 Giochi	L. 285.000
TV Tuner	L. 199.000
Mega CD II + Gioco	L. 569.000
Mega CD II + Final Fight + Gioco	L. 599.000
Neo Geo	L. 790.000
NG Joystick per Neo Geo	L. 139.000
PC Engine GT + 2 Giochi	L. 549.000
S.CD Rom Duo-R + Gioco	L. 649.000
Mega Drive II + Gioco	L. 285.000
3Do 32 Bit	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Yaiba (RPG)	TEL
Lamborghini	TEL
Last Action Hero	TEL
Last Shot	TEL
Legend of Mystic. Ninja II	TEL
Lost Vikings	L. 99.000
Macross	TEL
Madara II	L. 139.000
Magic Johnson	L. 119.000
Mazinga Z	L. 125.000
Megaman X	TEL
Mortal kombat	L. 139.000
NBA Basketb. Bulls VS Suns	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000
Pop' n' twin Bee	L. 109.000
Populous II	L. 99.000
Ranma 1/2 II	L. 159.000
Ranma 1/2 III	L. 139.000
Rise of the Robots	TEL
Robocop VS Terminator	TEL
Rock' n' Roll Racing	L. 129.000
Romancing Saga II (RPG)	TEL
R-Type III	TEL
Rushing Beat Shura	TEL
Sensible Soccer	TEL
Star fox	L. 119.000
Sonic Wings	L. 129.000
S. Chase HQ	TEL
S. Formation Soccer II	L. 119.000
S. F1 Circus II	TEL
S. off Road II	L. 124.000
S. Hockey 94	TEL
Super Volley Ball II	L. 119.000
Super Godzilla	TEL
Suzuka 8 Hours	L. 159.000
S. Delormed Soccer	TEL
Street fighter II Turbo	L. 159.000
S. Delormed art of fight	TEL
Super Scope Bazooka VI	L. 139.000
Skyblazers	TEL
Tazmania Story	L. 119.000
The VII Saga	L. 139.000
The Looney Tunes	TEL
Thunder Bird	TEL
T.M.N.T. Mutant Warriors	TEL
Top Gear II	TEL
Undercover Cops	TEL
WWF Royal Runble	L. 139.000
World Hero	L. 149.000
Zombies	L. 129.000

GAME BOY

- Undercover Cops
- Ninja Spirits
- Godzilla
- Tiny Toon Adv. II
- Mickey Mouse V
- Ducktales II

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

BOVAS'HARDCAFE'

Neo Geo ci vorrebbe innanzitutto una software house che si decidesse a convertirli...
3) Credo che nessuna delle due avrebbe problemi a far girare il suddetto gioco...
4) Come tutti sanno il CD32 non dispone del full motion video di serie, è però possibile acquistarlo separatamente. Bisogna però vedere se qualcuno si deciderà a utilizzare una configurazione che non è standard per realizzare i propri prodotti. A mio avviso sarebbe stato molto più saggio inserirlo di serie, anche se, facendo ciò, si sarebbe aumentato il prezzo della macchina.
5) Per la tua ultima domanda ti consiglio una console munita di CD, come il 3DO e il CD32 stessi...
Spero di esserti stato d'aiuto...

SIAMO SEMPRE NOI, I CASUS BELLI

Quoniam, carmina non dant panem, vobis rescribemus. Vos memori nostri? Non.
Et quod ego sum qui sum et labor omnia vincit, improbus deduco manu militari, margaritas ante porco. Lipa est monstrum orrendum informe ingens, in monte partoribat. Lupus in fabula dicebat: "pulsate et aperietur vobis" (S. Luca). Video lupum! Tantae molis erat romanam condere gentem, et Pippus Carusus scit. Latet anguis in herba. Exceptis excipiendis, ex cathedra sed excelsior, Pippus Carusus dicebat: gloria deis et pax gays"

Casus Belli (ovvero Lorenzo Ballin e Marco Ghizzoni)

Curate ut valeatis...

BOVINISSIMI A CHI?

Bovinissimi Bovas, sono un 15enne che ha alcune cose da dire sul mondo dei giovani... Non posso sopportare tutti quei "bravi ragazzi" che si sono fatti il loro perfetto stile di vita grazie agli insegnamenti ricevuti dal loro fanatismo per "Beverly Hills 90210", 883, Fiorello, Laura Pausini, discoteche, musica techno e scuola. Questi sono convinti di essere il meglio che esiste, e come se non bastasse schifano tutto ciò che è diverso da loro (e poi si battono contro il razzismo, che facce toste!) (Esattamente come fate voi metallari, vero, Dave? NdP) (no, tutto sbagliato... Su questo punto ci ritorneremo... NdD), soprattutto quelli come me, che ascoltano musica Metal (con una certa predilezione per il thrash), giocano ai videogiochi, impazziscono per il sesso preferibilmente pratico, non si perdono una puntata di Ken il Guerriero, Macross e Lamù, adorano Elio e le Storie Tese, picchiano quelli che rompono troppo, sfottono senza motivo e considerano comico un film violento perché tanto è tutta una finzione. Inoltre frequento un corso di Full Contact, che secondo i "bravi ragazzi" è uno sport stupido, violento e inutile, mentre invece è molto utile per difendersi ed è facilmente applicabile sui rompiballe di cui sopra. Fortunatamente ho molti amici che la pensano come me (e anche Dave, penso che abbia qualcosa in comune con noi), ma purtroppo noi non bastiamo a salvare il mondo da questa situazione (quale situazione, scusa? Guarda che secondo me non c'è nulla da salvare. Anzi, se proprio devo essere sincero non ho nessunissima intenzione di essere salvato da voi... NdP) (in questo concordo con il Paolone: il mondo non ha di certo bisogno di essere salvato da noi, lascia che ognuno faccia quello che ritiene più congeniale, altrimenti il razzismo non è solo loro ma anche nostro... NdD). Voi cosa ne pensate del nostro ragionamento? Attendo con fiducia una vostra risposta e una reazione (immagino molto crudele nei miei confronti) da parte dei lettori. (Ti accontento subito. Magari Dave sarebbe anche d'accordo con te (ma Paolo, tu mi sottovaluti! NdD), per carità, ma a mio avviso il vostro ragionamento fareste meglio a riporlo nell'apposita pattumiera NdP). Ah, dimenticavo: la techno e gli 883 moriranno, il metal vivrà per sempre!

Luca il Morto

PS: a differenza di ciò che qualcuno potrebbe pensare, non sono un drogato, non fumo e non sono mai stato ubriaco (anche se mi piace la birra). In oltre non sono né razzista né fascista né nazista, e mi interesso abbastanza di quello che succede nel mondo, ma non in modo esagerato perché più di tanto non possiamo fare per migliorarlo. Inoltre sono cattolico e non faccio parte di nessuna setta satanica.

Ma come, sei cattolico e ascolti la "musica del diavolo"? Ah, no, è vero, quella era il Rock. Vabbè, in fondo in fondo il Metal non è altro che una versione più "potente" (intesa come velocità dei ritmi e uso delle alte frequenze - batteria, chitarra elettrica, ecc ecc) del Rock, ma non è certo di musica che ti vorrei parlare. Vorrei infatti tralasciare il discorso che hai fatto su 883 e Techno, un po' perché gli 883 iniziano a starmi sulle balle (eh basta, sono dappertutto!), un po' perché non vorrei ripetere l'esperienza di Dave nella posta di Zzap!. Io non ti impedisco certo di ascoltare i Sepultura o i Defecation, e nemmeno ti sconsiglio di farlo, anzi, visto che ti piace il thrash (con la H, non come l'hai scritto tu: trash vuol dire "spazzatura"), ti consiglio il nuovo CD degli Alligator, certamente uno dei gruppi più interessanti sulla scena "underground" italiana. Quello che mi preme dirti, è che nella tua lettera tu ti sei comportato, né più, né meno, come le persone che detesti (e io cosa avevo detto prima? NdD). Ed esattamente come te si comporta anche qualche mio amico metallaro, quindi presumo sia una malattia infettiva: "Se non ci sono le chitarre fa schifo". COOOOOSA? Io ascolto musica New Age, e lì le chitarre ci stanno come le melanzane nel tiramisù, eppure quella musica è molto più che apprezzabile. La Techno serve per ballare, se poi uno vuole anche riascoltarsela a casa, saranno ben fattacci suoi, a noi cosa importa? Il mondo ha certamente bisogno di qualcuno che lo salvi, ma certamente non dai fan di Beverly Hills e della discoteca, semmai da piaghe come la fame, la droga, lo sfruttamento illecito, le dittature (di sinistra o di destra che siano), la mafia, e via dicendo. In parole povere, la vita è bella perché è varia, e come hanno diritto di dire la loro i fan dei Metallica, lo stesso vale per quelli degli Articolo 31. Ok?

AMICI DI CONSOLE

Volete corrispondere? Volete farvi nuovi amici? Bene, come ricorderete, se avete letto il numero precedente di CM, abbiamo già provveduto a creare uno spazio apposito all'interno del BHC, per contenere i vostri annunci e le vostre inserzioni (del tutto gratuite, mi raccomando). Purtroppo, i tempi tecnici di lavorazione della rivista (voi leggerete queste righe a febbraio, io le sto scrivendo a dicembre, fate un po' voi) non ci permettono di pubblicare alcun annuncio. Tuttavia, in attesa che pervengano le prime richieste, ecco a voi qualche "dritta" sulla corrispondenza, su ciò che è lecito aspettarsi e su ciò che spesso diventa improponibile.
Innanzitutto, trovare degli amici di penna è sempre stimolante, permette di entrare a contatto con realtà a volte profondamente diverse dalla nostra, soprattutto se la persona con cui si corrisponde è molto lontana. Viceversa, permette di conoscersi, soprattutto se si è molto vicini. Mi dispiace rubare a Lupo Alberto delle idee, ma le cosiddette "Tane del Lupo" sono davvero un'ottima possibilità di incontrarsi e di parlare, di fare nuove amicizie, ecc ecc. I lettori più in gamba potrebbero organizzare degli incontri -Consolemania alla mano- fissando data, luogo e ora, in modo da radunare tanti videogiocatori e farli conoscere tra loro. Insomma, le iniziative che vorremmo proporre sono parecchie, tutto dipende dalla disponibilità di voi lettori.
Comunque, per chiunque voglia cimentarsi nello scrivere, è bene che sappia i seguenti pro e contro:
PRO
1) Con la corrispondenza gli amici si trovano del tutto casualmente, non potete individuare un lettore "tipo" che vi scrive. Potete comunque fare riferimento all'età: di solito sono i vostri coetanei a scrivervi (o giù di lì) Questo implica che avrete a che fare con persone molto diverse tra loro, e avrete modo di scoprire le esperienze un po' di tutti.
2) Corrispondere può essere oltre che divertente, anche parecchio produttivo (ne so qualcosa NdP). Non è detto che un'amicizia "via posta" tra un ragazzo e una ragazza, non si debba trasformare in qualcosa di più serio.
3) Chi colleziona francobolli, avrà di che divertirsi
CONTRO
1) Non crediate di mantenere sempre gli stessi corrispondenti: molti li perderete perché non vi scriveranno più, altri li perderete perché non gli scriverete più, e andrete a finire che, da duecento indirizzi che avevate preso in considerazione, ne depennerete via via finché non ne rimarranno cinque o sei.
2) Se non rispondete in fretta ai vostri TANTI corrispondenti, vi si ammucchieranno le loro lettere inevase sulla scrivania.
3) Il postino potrebbe uccidervi, soprattutto se continuate a rimbambirlo con la solita domanda: "Niente, per me, oggi?"
AVVERTENZE
Quando mettete un annuncio, aspettatevi una caterva di risposte: una volta ne avevo messo uno su Lupo Alberto, particolarmente azzeccato, e me ne sono giunte più di 150 (!) Ciò implica, d'altro canto, che se rispon-

FAI COME JOY E TELE, VIENI ANCHE TU DA.....

COMPUTERS GAMES
E
ALTRO
HARDWARE - SOFTWARE
CONSOLLE - GAMES

VIA AMIRANTE,59 SOVERATO (CZ)
☎-FAX (0967) 22169
VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA

TROVERAI HARDWARE SOFTWARE ACCESSORI PER IL TUO :
MEGADRIVE,SUPERNES,GAMEBOY,GAMEGEAR,NES
AMIGA, AMIGA CD 32, PC MSDOS .
TUTTE LE ULTIME NOVITA'!!!
ARRIVI SETTIMANALI
A PREZZI ECCEZZIONALI !!!
GAMES MEGADRIVE - MS II A PARTIRE DA L. 49.900
GAMES NES - GAMEBOY A PARTIRE DA L. 49.900
GAMES AMIGA - PC MSDOS A PARTIRE DA L. 19.900
SOLO SOFTWARE ORIGINALE LEADER - CTO
AMIGA - PC MSDOS A PREZZI STRAORDINARI
GVP - BSC - ROCTECH - NEWTRONIC - CREATIVE

PER I TUOI ORDINI E RICHIESTA LISTINI TELEFONA SUBITO. RICEVERAI LA NOSTRA CARD CHE TI PERMETTERA' DI PARTECIPARE ALLE PROMOZIONI IN CORSO RISERVATE AI NOSTRI CLIENTI PIU' FEDELI.

VIDEOGIOCHI - UTILITY - CD-ROM - CD 32 - CD MUSICALI - VIDEOCASSETTE

FUN CLUB®

E' IL MEGLIO DI

THE SIMPSONS: BART VS. IN THE WORLD
MASTER SYSTEM L. 99.900
GAME GEAR L. 89.900

TERMINATOR 2
THE JUDGEMENT DAY
MEGA DRIVE L. 129.900
MASTER SYSTEM L. 99.900
GAME GEAR L. 89.900

WINTER OLYMPICS
SUPER NES L. 159.900 / MEGA DRIVE L. 149.900
GAME GEAR L. 89.900

NINTENDO

NES

ADDAMS FAMILY	49.900
ALIEN 3	49.900
BATTLETOADS	49.900
ELITE	49.900
F15 STRIKE EAGLE	49.900
HOOK	49.900
KICK OFF	49.900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	49.900
LEMMINGS	49.900
MC DONALDLAND	49.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE VALIANT	49.900
ROBOCOP 2	49.900
ROBOCOP 3	49.900
SUPER TURRICAN	49.900
THE NEW ZEALAND STORY	49.900

SUPER NES

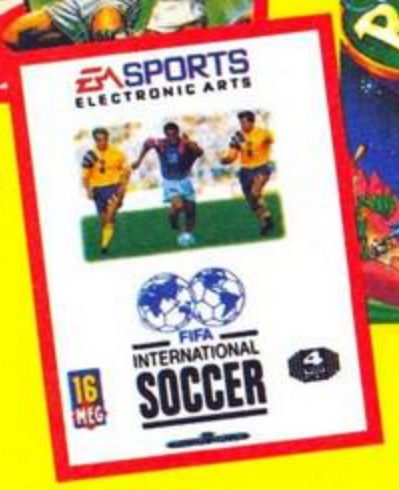
ADDAMS FAMILY	99.900
DRAGON'S LAIR	99.900
J. CONNORS TENNIS TOUR	99.900
JOE & MAC	99.900
KICK OFF	99.900
LETHAL WEAPON	99.900
ROBOCOP 3	99.900
COOL SPOT	159.900
EARTH DEF. FORCE	139.900
IL TAGLIAERBE	159.900
MORTAL KOMBAT	159.900
PLAYER MANAGER	159.900
SUPER SWIV	139.900
WINTER OLYMPICS	159.900

MORTAL KOMBAT
SUPER NES L. 159.900
GAME BOY L. 79.900
MASTER SYSTEM L. 99.900
MEGA DRIVE L. 139.900
GAME GEAR L. 109.900

KICK OFF
NES L. 49.900
SUPER NES
L. 99.900

ROBOCOP 3
MEGA DRIVE L. 129.900 / MASTER SYSTEM L. 99.900
GAME GEAR L. 89.900

BATTLETOADS
NES L. 49.900
GAME BOY L. 49.900



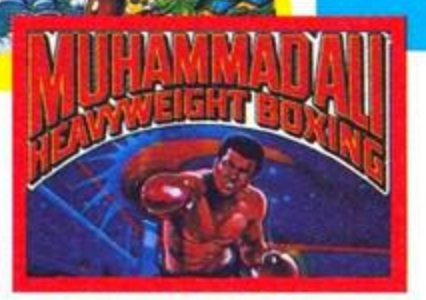
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE L. 139.900

PARASOL STARS
NES L. 49.900 / GAME BOY L. 49.900

GAME BOY

BATTLE OF OLYMPUS	49.900
BATTLETOADS	49.900
LEMMINGS	49.900
MARBLE MADNESS	39.900
MC DONALDLAND	49.900
PAPER BOY	39.900
PAPER BOY 2	39.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE OF PERSIA	49.900
SNEAKY SNAKES	49.900
SUPER HUNCHBACK	49.900
SUPER KICK OFF	49.900
TURRICAN	49.900
IL TAGLIAERBE	79.900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MUHAMMED ALÍ BOXING	79.900

F 15 / NES L. 49.900



MUHAMMED ALI' BOXING
GAME BOY L. 79.900

SEGA

MASTER SYSTEM

BACK TO THE FUTURE 3	49.900
KRUSTY FUN HOUSE	49.900
NEW ZEALAND STORY	49.900
POPULOUS	49.900
ADDAMS FAMILY	99.900
ROBOCOD	99.900
ROBOCOP 3	99.900
BART VS THE WORLD	99.900
MORTAL KOMBAT	99.900
SPIDERMAN 2	99.900
STAR WARS	99.900
TERMINATOR 2	99.900
WINTER OLYMPICS	99.900

SEGA GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	89.900
BART VS THE WORLD	89.900
FORMULA 1	89.900
MORTAL KOMBAT	109.900
ROBOCOD	89.900
ROBOCOP 3	89.900
STAR WARS	89.900
STRIDER RETURNS	89.900
TERMINATOR 2	89.900
WINTER OLYMPICS	89.900

SEGA MEGA DRIVE

UNIVERSAL SOLDIER	89.900
GEORGE FOREMAN KO BOXING	89.900
BART'S NIGHTMARE	89.900
SPIDERMAN	119.900
WARSPEED	119.900
ADDAMS FAMILY	129.900
BUBSY	139.900
DOUBLE DRAGON 3	129.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900
FORMULA 1	139.900
JUNGLE STRIKE	139.900
MORTAL KOMBAT	139.900
ROBOCOP 3	129.900
TERMINATOR 2	129.900
TERMINATOR 2: THE MOVIE	tel.
WINTER OLYMPICS	149.900

STAR WARS
MASTER SYSTEM L. 99.900
GAME GEAR L. 89.900

ROBOCOP 2 / NES L. 49.900

BACK TO THE FUTURE 3
MASTER SYSTEM
L. 49.900

PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE !

ACCESSORI PER NINTENDO

CONTROL PAD PER SNES	49.900
CYBERPAD PER SNES	79.900
LUCE GB	34.900
LENTE INGRANDIMENTO	24.900
ALTOPARLANTE STEREO	24.900
PRESA PER AUTO	29.900
PORTA GB DA CINTURA	24.900
VALIGETTA PER GB E GIOCHI	19.900
LUCE + LENTE	39.900

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5.000
CON CORRIERE L. 15.000

VASTO ASSORTIMENTO CD MUSICALI VIDEOCASSETTE CD 32 E CD ROM PC

PER ORDINI E INFORMAZIONI: TELEFONA ALLO 0332/870222 OPPURE INVIA IL TUO FAX ALLO 0332/870782

FUN CLUB srl - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA

dete a un annuncio, e dopo un mese non vi è ancora giunto niente, è perché quel povero cristo che sta dall'altra parte ha già altre venti persone a cui scrivere. Spesso operare una selezione di tipo "qualitativo" diventa una scelta obbligata. Quindi, nelle vostre lettere, cercate di non essere mai banali. Una lettera come "Io sono Tal dei Tali, ho tot anni, le mie console preferite sono bla bla bla, mi piacciono le seguenti cose, e via dicendo. Scrivimi presto -firma" non è esattamente il massimo che si possa ricevere, e non invoglia assolutamente a rispondere. Cercate, insomma, di essere voi stessi, ma di esprimere tutta la vostra originalità. Altra cosa da evitare (soprattutto se scrivete a qualcuno dell'altro sesso), è chiedere una fotografia senza includerne una vostra. State scrivendo a un amico di penna, l'aspetto non dovrebbe essere determinante, e se è una love story che state cercando, usate molta cautela. Se proprio volete una foto, mandatene prima una vostra. Anche se non è il massimo, fa sempre piacere.
L'ANNUNCIO E' LA COSA PIU' IMPORTANTE: deve colpire la fantasia di chi lo legge, in modo da catturare anche la sua curiosità. Anche qui, avete di che sbizzarrirvi. Vi preghiamo fin da subito, di non spedire tanti annunci: uno solo è più che sufficiente. Questo perché la doppia pubblicazione fa maggiore pubblicità a voi, ma rischia di togliere spazio a qualche lettore meno fortunato. Ok?
Bene, a questo punto non resta che ribadire l'indirizzo:
AMICI DI CONSOLE - BHC
C/O Xenia Edizioni
Casella Postale 853
20101 Milano.
... Buona fortuna!

MICROPOSTA

Il vostro nome non è apparso nella posta? Avete spedito la vostra letterina dentro una busta che avete sigillato leccandola con tanto amore, e noi non ve l'abbiamo pubblicata? Amen, a Carnevale ogni scherzo vale. In ogni caso, non disperate: il vostro nomignolo potrebbe ancora entrare a far parte della mitica microposta: Mauro Paone è uno dei tanti(ssimi) lettori che leggendo l'indirizzo di Manila, hanno subito preso carta e penna in mano per rispondere. Tuttavia la corrispondenza sembra essersi "interrotta" e ci chiede dove ha sbagliato. E noi che ne sappiamo? Prova a riscriverle... Signori un grande ritorno: dalle più profonde tenebre del vuoto assoluto... ACIDO! Ebbene sì, è tornato a scorrere nella nostra "schifosa" rivista, e questa volta ci distruggerà. Nella sua lettera intende rispondere all'anonimo apparso sul nr 25, e ha elencato una serie di sue ottime qualità tra le quali spiccano il fatto di avere un'unica ragazza fissa, di non praticare attività da mammoletta come il teatro e l'insegnamento del Catechismo, e via dicendo. Peccato che poi il nostro acidone di quartiere rovini tutto con la seguente teoria: "io della tua media dell'otto me ne frego. In tutti i compiti in classe e interrogazioni prendo sempre nove, questo dimostra che io sono più intelligente di te". AAAAAARRRRGH! I voti del liceo come metro di giudizio! Ma siete scemi? A parte il fatto che se la prossima volta non includi una pagella che lo dimostri, proprio non ci crediamo, ma ti sembra il caso di dire che se hai nove sei intelligente e se hai cinque sei un imbecille? Vorrei star qui tre ore -da veterano del liceo- a spiegarti come i voti di scuola abbiano ben poco a vedere con l'effettiva qualità intellettiva dello studente medio (narra la leggenda che Einstein sia stato una volta rimandato in matematica, e questo la dice lunga... NdP), ma purtroppo non ne ho il tempo. In ogni caso, carissimi lettori, ricordatevi una cosa: come diceva giustamente il Cipolla nel suo saggio "Allegro, ma non troppo", in ogni agglomerato umano esiste sempre la stessa percentuale d di stupidi, qualsiasi sia l'agglomerato in esame. Vale a dire che se tu prendi tutta la categoria dei meccanici, ci saranno d% meccanici stupidi, se invece prendi i professori del liceo, la solita percentuale d di insegnanti, sarà composta da stupidi. Così, tra tutti gli studenti nella loro globalità, il d% di loro saranno stupidi, e non è escluso, caro Acido, che tu faccia parte di quella percentuale d compresa nella totalità degli studenti che hanno nove in tutte le materie... E' poi ora giunto il momento di un altro gradito ritorno, ovvero quello di Melfir, catastrofista del ventesimo secolo. Costui ci ha scritto di aver elaborato la data dell'apocalisse basandosi su precisissimi calcoli matematici, per eseguire i quali ha esaurito tutta la sua linfa vitale. Pensate che l'ultima frase della sua lettera è la seguente: "Sento che la Morte sta calando su di me come la neve che ricopre le montagne e come le foglie che in autunno ricoprono i boschi. Ecco... Sono giunto al mio ultimo respiro... Addio!". Solo una curiosità? Chi diavolo ha imbucato la tua lettera? E come hai fatto, da morto, a scrivere l'indirizzo sulla busta, infilarci dentro il foglio, e poi leccarla bene bene per richiuderla? Bah! Andrea Mingaroni ci ha spedito due foto della sua cameretta chiedendoci di pubblicarle nell'editoriale. Non se ne parla neanche! Belli, comunque, i poster. Proseguiamo dunque con le critiche di Maurizio Pizzolato, che se la prende -in ben due pagine di foglio protocollo- unicamente con Piermarco Rosa, ma le sue critiche non mi sembrano particolarmente interessanti, e sono del tutto insufficienti per meritare la pubblicazione. Veloce veloce per Andrea Piana: la tua recensione ci è piaciuta; senza dilungarsi troppo in scemate entra immediatamente nel vivo della descrizione tecnica, con tanto di relative impressioni personali fuse in un tutt'uno. Tuttavia dovresti aggiungere all'inizio uno straccio di trama o di storia introduttiva, anche perché una delle prime cose che s'imparano "nel mestiere", è che bisogna catturare immediatamente l'attenzione del lettore, con una trama scritta particolarmente bene, oppure con delle frasi a effetto. In ogni caso, scordati pure l'assunzione: siamo già la metà di mille e non credo che un posto si liberi tanto facilmente. Davide Teodoro non sopporta le recensioni terminanti con roboanti inviti a comprare il gioco in esame, facendoci notare la cretineria di frasi tipo "correte subito a comprarlo" oppure "Svaligiate il negoziante" e via dicendo, visto che nessuno è un nullafacente che dorme sul denaro e che può permettersi una cartuccia al giorno. E' vero, direi che ben pochi sono così fortunati (ma sarà veramente una fortuna?), da poter oziare tutto il giorno e uscire di casa solo per recarsi dal giocattolaio, tuttavia prendi quelle frasi per quello che effettivamente sono:

BOVAS'HARDCAFE'

una dimostrazione un po' enfatizzata di quanto il gioco esaminato sia divertente. Cioè, non è che se leggi "corri a comprarlo" è perché crediamo che tu possa effettivamente farlo, è solo un invito un po' sui generis di tenere quel titolo in viva considerazione. Il premio per la domanda più cretina del mese se lo sono aggiudicati i Sega Brothers: "Per Megadrive è migliore Thunderforce IV o Street Fighter II?". Ma dico io, è meglio una partita a Forza 4 oppure una di calcio? Come vuoi che si possano paragonare uno shoot'em up e un rullakartoni? Il primo è il massimo per quel che riguarda gli spara e fuggi, il secondo è il più bel picchiaduro che ci sia su MD... Ma pensa te... Luca T. ha comprato Street Fighter II per Game Gear dopo averne letto la pubblicità sulle più famose riviste del settore, tra cui naturalmente CM, e ne è rimasto profondamente deluso: "Solo sei personaggi selezionabili, per altro non disegnati alla perfezione, e con tutti i nomi diversi. E l'ho pure finito in due ore". Purtroppo non ho visto questa conversione, e quindi il mio giudizio non potrebbe essere attendibile, tuttavia mi è sembrato giusto riportare le tue impressioni. Ippolito Francesco ci chiede il modo di sfuggire alle ragazze, dato che continuano a dirgli che è identico a Zack Morris di Bayside School, e tanto che c'è vorrebbe corrispondere con Sasha. Allora, il suo indirizzo (di Francesco, eh, non di Sasha) è Via Olmetti 29 - 10060 Brichesario (TO). Per quel che riguarda il tuo quesito, invece, la risposta è la seguente: secondo me ti conviene vendere il tuo aspetto da Zack Morris a qualcuno che voglia entrare a sbafo nel cast di Bayside School, e poi col ricavato comprare un cervello, anche usato, col quale non porre più simili interrogativi. Veloce veloce per Raptor: bello il disegno sulla busta, e godibile la lettera: continua così! Concludiamo dunque con Daniele Rosa, che non trova giusto che certa gente inviti i videogiocatori a non spendere più soldi per la loro passione in favore della beneficenza, quando in realtà ci sono dei politici che rubano e della gente che spreca i soldi regalandoli ai Telequiz. Lo so, caro mio, la nostra società è strana e per certi versi incomprensibile: a volte appare contraddittoria e ipocrita, e non sono certo le tue 100.000 lire risparmiate in videogames a curare tutti i bambini bosniaci. Tuttavia ti invito a riflettere: da una parte è giusto anche che ognuno la pensi come vuole, e quelle stesse cento carte potrebbero salvare tanti bimbi che muoiono perché non dispongono neppure di una volgare penicillina... E con questo è tutto, l'appuntamento col BHC è fissato, come al solito, al mese prossimo. Ciao a tutti!!!

L'ANGOLO DELLA PROF

Ragazzi, stavolta l'avete proprio fatta grossa: qualcuno ha appoggiato un petofono sulla sedia della Teotochi, provocando l'ilarità generale non appena lei ci si è seduta sopra. Eh, no, non bisogna fare simili scherzi alla Teotochi, sapete che non ha un senso dell'umorismo particolarmente evoluto. Così ha deciso di mettere un bel tre sul registro a tutti, visto che il colpevole, come al solito, non ha neppure avuto il coraggio di farsi avanti...
1) vi scrivo per parlarvi di un serio problema, che qualcuno lega ai videogiochi, a qualsiasi cosa. (Una E? NdProf)
2) Vorrei sapere se ci sono dei buoni titoli per il Cd del Famicom? (Ah, non lo so se tu vorresti saperlo o meno... NdProf) (e poi il CD del Famicom non esiste... NdBovas)
3) il codice ASCI (due I: ASCII NdBovas)
4) perché voglio fare un acquisto è voglio...
5) ...Il vostro parere obbiettivo
6) Cari Bovari (ehm, scusate)... Cari BOVAS'HARD CAFE' (così va molto meglio) (se lo dici tu... NdProf)
7) sono un vostro affezzionatissimo lettore
8) non ve lo scritto sanguinolento perché conla macchina da scrivere non mi viene
9) dove c'è più di un recensitore (si dice così?) (NO, si dice RECENSORE NdProf)
10) le nuove periferiche a 32 bit
11) Carissimi Bovas sono l'indomito DJ che vi scrive perché ho pubblicato un fantastico libro (di certo non è una grammatica... NdProf)

12) Il GB ha una particolare vite che non riesco a svitarla (al massimo "che non riesco a svitare"! NdProf)
13) Volevo dirvi che quando fate la pubblicità o ci informate su i videogame
14) come nelle pubblicità in TV che avvertono quindici giorni prima il gioco.
15) e vorremmo sapere gli effetti, se toglie di più, se è più velocie...
16) ed anche se ho cominciato ha seguirla solo dal 17esimo numero...
17) Atari Jaguard... (Questa è dei Bovas, che l'hanno scritta almeno otto volte nella posta e non se ne sono accorti NdMA)
18) Qual'è (E anche questa dei Bovas, anche questa presente una decina di volte ecc ecc... NdMA)

NOVITA'
LEADER

A. Poli

AFFERRA L'AZIONE

CON TECNOPLUS®

13521

13523

13524

13522

13529

13528

COMMODORE

13521 SCORPION JUNIOR Lit. 29.900 (IVA inclusa)
Joystick digitale per Commodore Amiga e C64, design moderno ed ergonomico, 6 microswitch, 2 pulsanti di fuoco, base con ventose.

13522 SCORPION + Lit. 39.900 (IVA inclusa)
Joystick digitale per Commodore Amiga e C64, design moderno ed ergonomico, 6 microswitch, 2 pulsanti di fuoco, autofuoco, base con ventose.

NINTENDO

13529 SNES CONTROL PAD + Lit. 49.900 (IVA inclusa)
Control pad per SNES, controllo autofuoco e turbo per tutti i 6 pulsanti, funzione "slow motion" (rallentatore).

PC IBM E COMPATIBILI

13523 HAWK JUNIOR Lit. 39.900 (IVA inclusa)
Joystick analogico per IBM PC/XT/AT, 386, 486 e compatibili. Design moderno ed ergonomico, autocentratura precisa senza bisogno di regolazione, 2 pulsanti di fuoco, autofuoco, base con ventose.

13524 HAWK + Lit. 49.900 (IVA inclusa)
Joystick analogico per IBM PC/XT/AT, 386, 486 e compatibili. Design moderno ed ergonomico, modalità autocentrante o libero, regolazione degli assi X e Y, 2 pulsanti di fuoco, autofuoco ad alta velocità, base con ventose.

SEGA

13528 MEGA CONTROL PAD + Lit. 49.900 (IVA inclusa)
Control pad per MegaDrive, controllo autofuoco e turbo per tutti i 3 pulsanti, funzione "slow motion" (rallentatore).

DISTRIBUITO DA: **LEADER** DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332/874111 (10 linee) - FAX 0332/870630

AI RIVENDITORI

SPONSOR UFFICIALE CAMPIONATO MONDIALE RALLY

9° RALLY DI SARDEGNA

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E COMPETENZA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE GAME BOY SUPER NINTENDO GAME GEAR

Per la Svizzera ATTENZIONE! La vendita per corrispondenza verrà effettuata dalla:

WARMY Corporation Ltd.

Tel. 091-433832
Fax 091-436946
CHIASSO

eltron

BARZANÒ
Via IV Novembre, 1

LECCO
Via M. D'Oggiono, 5

MONZA
Via Borgazzi, 8/10

PROMO VIDEO

PROMOVIDEO s.r.l.

VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPIATE DI BOLLATE (MI)

TEL. 02/38301192 - 38302293 FAX 02/38302425

ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro propietari

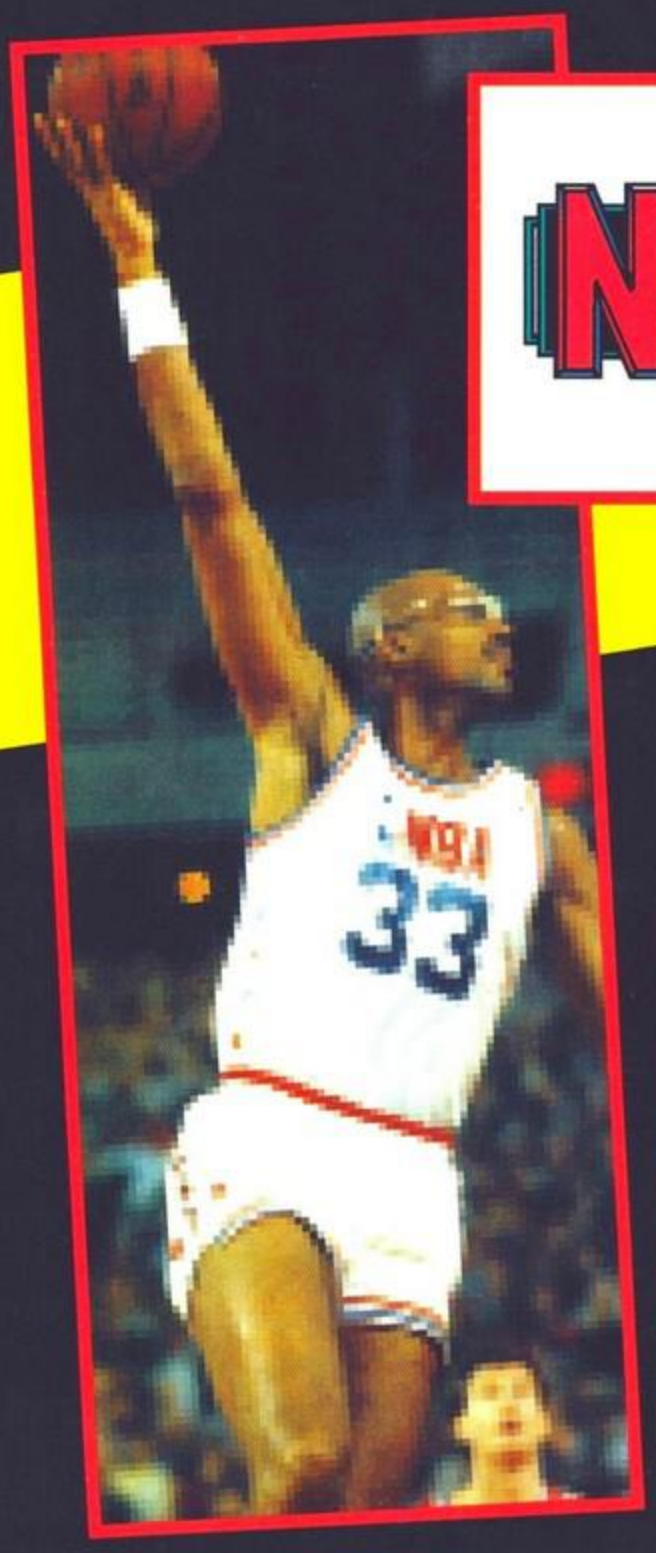
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

DAL **4** MARZO

IN TUTTI I NEGOZI

QUELLI DI MORTAL KOMBAT SI SONO SUPERATI, CREANDO

IL GIOCO DEL 1994



NBA JAM © 1993. MIDWAY IS A TRADEMARK OF MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. THE NBA AND NBA TEAM TRADEMARKS USED HEREIN ARE USED UNDER LICENCE FROM NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. NBA JAM SESSION IS TRADEMARKED AND OWNED BY NBA PROPERTIES, INC.

NBA JAM™

Acclaim

- IL PIU' FORTE IN SALA GIOCHI
- GRAFICA DIGITALE, 27 SQUADRE, 54 GIOCATORI, I MIGLIORI DEL CAMPIONATO NBA
- PUOI GIOCARLO DA SOLO O IN COMPAGNIA, FINO A 4 AMICI *

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

* USANDO L'APPOSITO 4-WAYS PLAYER, PER SUPER NINTENDO E MEGA DRIVE

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL 0332/874111 - FAX 0332/870890